LA MEJOR REVISTA DE VIDEOJUEGOS

[IRROMPIBLES]

EL GAMER NO MUERE. RESPAWNEA.

AÑO 4 N° 18
ARG $ 23,90

TITANFALL™



ISSN: 1851-3387



THIEF | LIGHTNING RETURNS: FF XIII | MINECRAFT | GRIM FANDANGO | ¡ZOMBIES!
GODOT ENGINE | FICHINES ARGENTINOS | CES 2014 | NVIDIA GEFORCE GTX 750/750Ti

El gol del mundial

microboy
Edición
mundial













Utilizalo sólo o conectalo a la TV

- Batería de Litio recargable
- Incluye 105 Juegos diferentes
- Salida AV para conectar al televisor

CONTROL 10
PS2









INCLUYE CABLE USB
PARA CARGAR Y JUGAR

CRACKPAD 10
PS3 / PC









INCLUYE CABLE USB
PARA CARGAR Y JUGAR

ACTION 10
PS3 / PC









INCLUYE CABLE USB
PARA CARGAR Y JUGAR

PASSION 10
PS2 / PC



- 2 motores vibradores internos
- Función Turbo
- Diseño ergonómico



PRODUCTOS OFICIALES
LIONEL MESSI



FundaciónLeoMessi
ELEGÍ CREER

levelupworld.com

PS3

XBOX 360

2014 FIFA World Cup Brazil™

17 DE ABRIL 2014







Online Interactions Not Rated by the ESRB
Interacciones en línea no están clasificadas por la ESRB

[BONUS]

¿COMENTARIOS? Visitá www.irrompibles.com.ar y sumate a la comunidad más quemada del fichín en la Argentina. In Position!

SEGUINOS EN:

 /irrompibles  @irrompibles

MUY ARGENTINO

Por segunda vez este año, la revista se complace en presentar una colección de noticias sobre juegos hechos en la Argentina. En nuestro número anterior, dedicamos la primera tapa de nuestra historia a un juego desarrollado en el país, Último Carnaval, de OKAM Studio y Square Enix Latin America. Y en el que hoy sostienen en sus manos tenemos varios títulos en desarrollo para mostrarles y pedirles su apoyo, tanto sea colaborando, comprándolos cuando estén disponibles o pasando la voz, hablando de ellos, criticándolos si así lo desean, pero sintiéndonos orgullosos de que estén ahí, en construcción, con mucho esfuerzo, mucho talento y todas las ganas.

Porque no se trata sólo de fichinear, también es lindo hacerlos. Por lo general, si uno ama los juegos, ama darles vida, aunque sea intentarlo. Eso es bueno para todos, consumidores y desarrolladores.

Durante mucho tiempo los argentinos hemos despreciado todo lo hecho en nuestro suelo. Eso no está bueno, porque en definitiva nosotros también podemos hacer cosas que estén bárbaras, por supuesto con las limitaciones del que recién empieza a transitar un camino que es tan largo como en cualquier emprendimiento u oficio.

Desde [i] apoyamos a nuestra producción nacional de alegror, sin descuidar desde luego la gran escena principal, como pasa con Titanfall, por el que viajamos a Los Angeles para traerles la experiencia en vivo.

Dan

Project root

PROJECT ROOT del estudio argentino OPQAM es uno de los fichines más interesantes de 2014. ¡Naves, guerra, picor! Un Shmup al palo. Estará en GDC y ya se encuentra en su fase Beta: **www.opqam.com**



Twitch Plays Pokémon

El nacimiento del crowd-playing

LA HISTORIA LA ESCRIBEN LOS QUE GANAN. En este caso, la escriben cien mil personas que juntas, a fuerza de comandos dispares, lograron ganar todas juntas un videojuego.
Seguramente conocen el teorema del mono infinito. Ese que dice que si colocamos cientos de monos con máquinas de escribir, en un determinado tiempo (que tiende a infinito) lograrán escribir las obras completas de William Shakespeare.

Combinemos esto con el siguiente experimento: un australiano anónimo decidió crear una prueba de concepto, utilizando un emulador de Game Boy, una copia de Pokémon Red, la famosa plataforma Twitch –elegida por miles de gamers para hacer streaming de sus gameplays– y, como ingrediente final, un script programado en Python.

La idea era que, a través del chat de un canal de Twitch, la gente pudiese ingresar comandos al juego, convirtiendo a la conversación humana en un gigantesco controlador. Eligió una consola con pocos comandos, y un juego que no requiriese de reacción inmediata o comandos combinados. En este caso, fue Pokémon Red. Así nació su canal, Twitch Plays Pokémon.

El experimento comenzó en forma humilde. La gente se acercó a comentar en el chat los comandos disponibles, "up", "down", "left", "right", "a", "b", y "start". El programa creado por el australiano lograba captar gran parte del volumen de órdenes introducidas. Con algo de esfuerzo, y luego de una masiva cantidad de innecesarias pausas al juego, los participantes pudieron vencer a Brock y obtener la primera medalla.

Pero claro, llegó la fama. Twitch Plays Pokémon empezó a ser popular en Reddit, de allí fue a parar a prácticamente todos los sitios de videojuegos, y antes de darse cuenta, el canal estaba saturado de entusiastas ingresando millones de comandos. La aventura se transformó en un caos, y pronto todo se cubrió de la extraña y poco sutil magia de la red de redes.

Ante la invasión de trolls que se dedicaban a ingresar comandos que detenían el avance, obligaban a Red a consultar el inventario en el momento menos oportuno y descartaban items junto con montones de Pokémon, quienes frecuentaban el chat comenzaron a crear mitos acerca del verdadero significado de lo sucedido y sus protagonistas, mientras el creador del canal ideaba métodos para controlar el caos.

Así nacieron el Dios Helix, un fósil líder de la anarquía (inspirado en que Red no paraba de "pedir consejo" al ítem Helix Fossil incluso durante los combates) y los Pokémon Air Jesus, Jay Leno, Cabbage y Rick Gastly, entre otros (rebautizados en base al apodo ingresado aleatoriamente).

Poco sabían estos miles de personas que estaban creando historia en cada comando que lanzaban al chat del canal de un australiano desconocido. Porque, por primera vez, múltiples personas estaban pasando un videojuego.

Por Santiago Figueroa
@codigomorton

Twitch Plays Pokemon 16d7h45m30s utc08:06.51 Anarchy Democracy

Ftt500 a
Evandav7 ←
Tonope a
Metal_link a
Giooig12 a
Joreo95 a
Selimch a
Kryptic_kult a
Marky94400 a
Phoinacup a
Horray ↑
Onyxtheronguard →
Williamg1 a
Vliegenaar a
ROark a
Hammurabi777 a
Klankster a
Dodecadeath a
Virtuohso a
Patrickelly a
Cloudude a
Xxtrixie a
Drdcuddy ↑
Blueballed ↑

AA-j
:L81
HP:
207/274

RED defeated
BLUE!

Escuchando cientos de órdenes, Red logró, a fuerza de chocar con las paredes miles de veces, conseguir las ocho medallas e ingresar a la liga. Los líderes de los gimnasios no eran los rivales más peligrosos para Red, no. Lo eran las cornisas y los centros con PCs. El creador del experimento se vio obligado a hacer un sistema que permitía a los jugadores elegir entre que el programa escuche todos los comandos (anarchy) o que sólo escuche los que más se repetían (democracy). Pronto, "democracy" demostró ser un sistema poco efectivo y que sólo lograba ralentizar el juego.

Dos semanas pasaron, y bajo el influjo de la anarquía, luego de enfrentar a la Liga Pokémon múltiples veces, los jugadores lograron la victoria, venciendo posteriormente a Blue (¡spoiler!) y consagrando a un entrenador y seis Pokémon al Salón de la Fama. Pokémon Red se transformaba así, una mañana del primer día de marzo del año 2014, en el primer juego completado por un método llamado "crowd-playing".

24 horas después de que la comunidad consiguiera su primer triunfo, Twitch Plays Pokémon comenzó a transmitir nuevamente. Esta vez, el juego elegido es Pokémon Crystal. El Lord Helix dijo "que se haga el color" y el color se hizo. Una nueva aventura comienza. Pero esa... ¡esa es otra historia!

Sólo queremos ser parte

El sistema ideado por este programador anónimo permite un manejo descentralizado del personaje principal, desplazando la interactividad de un único individuo y estableciendo la resolución de los objetivos planteados por el juego en las manos del deseo colectivo. Es un planteamiento único que a veces, por mirar a simple vista y perdernos en los miles de chistes internos derivados de esta experiencia, puede pasar desapercibido.

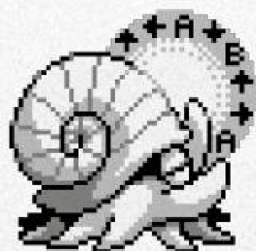
Es normal ver en estos tiempos varios intentos de realizar actividades grupales como sociedad, producto de la fuerte globalización en que vivimos. Prueba de esta compulsión de los tiempos que corren son los cientos de memes que circulan por la red, desprovistos de un creador con nombre y apellido. Es un gran juego del que todos somos parte, la creación de un lenguaje colectivo. Existen otras experiencias como el crowd-funding, una nueva forma de mecenazgo que no responde a los designios de un individuo sino al entusiasmo de miles.

La televisión y otros medios de entretenimiento siempre fueron una ventana a un patio de juegos que nos divierte pero nos es ajeno. Algo así como ver jugar a los vecinos sin ser parte de la diversión, con nuestro aplauso como conformidad ante la falta de interacción. Internet es, en cambio, ese arenero donde todos estamos invitados, y son experiencias como las de Twitch Plays Pokémon las que despiertan nuestro niño interno que en el fondo sólo quiere ser parte.









LÍNEA DE TIEMPO

Día 1: Charmander es elegido como starter. Su apodo oficial se volvería "Abby". Nueve horas después de comenzado el experimento, Brock es derrotado, obteniendo así la primera medalla.

Día 2: Luego de visitar Mt. Moon, los jugadores obtienen el item Helix Fossil. Abby evoluciona a Charmeleon. Un Pidgey obtenido anteriormente evoluciona a Pidgeotto. Además, capturan un Rattata, que luego será conocido como Jay Leno. Misty es derrotada.

Día 3: El líder del tercer gimnasio es derrotado. Camino al cuarto, los jugadores descubren la primera cornisa, y a causa del incesante flujo de comandos, pasan horas para atravesar un simple camino.

Día 4: Una cueva, un Rattata con la habilidad de cavar y miles de trolls son una mala combinación. Pidgeotto evoluciona a Pidgeot, siendo renombrado "Bird Jesus". Muchas horas se pierden intentando cortar un arbusto.

Día 5: La líder del cuarto gimnasio sufre una aplastante derrota. Con la esperanza de obtener a Lapras para enseñarle Surf, los jugadores atrapan a Eevee completando los seis Pokémon. Para hacer lugar a Lapras, los jugadores se acercan a una PC, pero en lugar de almacenar a Eevee, liberan a Abby junto con Jay Leno.

Día 6: Los jugadores visitan el escondite del equipo Rocket. Luego de muchas horas sin avanzar, se implementa el sistema de "democracy", que sólo logra demorar más el juego.

Día 7: Giovanni, líder del equipo Rocket, es derrotado. El resto del día se lo pasan dando vueltas en la Torre Pokémon.

Día 8: Finalmente, logran salir de la Torre Pokémon y obtener la Pokeflauta.

Día 9: Se van de safari, descansan para obtener la quinta medalla, y luego vuelven al safari. Al final del día, Lapras, rebautizado "Air", se une al equipo.

Día 10: Air aprende Surf, los jugadores obtienen la Master Ball y la líder del sexto gimnasio es derrotada.

Día 11: Camino a la Planta de Energía para usar la Master Ball en Zapdos, Red se enfrenta nuevamente a su peor adversario: una cornisa. A pesar de todo, al final del día Zapdos, rebautizado "Battery Jesus", es atrapado con éxito.

Día 12: En Cinnabar Island, el Helix Fossil es restaurado, cumpliéndose la profecía y naciendo así Omanyte, el Pokémon que nunca se imaginó que una banda de geeks lo tratarían como un dios.

Día 13: La séptima medalla es obtenida. Más cornisas.

Día 14: El líder del octavo gimnasio, el malvado Giovanni, es derrotado. Con todas las medallas obtenidas, los jugadores se dirigen a Victory Road.

Día 15: Cornisas, grindeo, cornisas. Lord Omanyte evoluciona a Lord Omastar.

Día 16: Atravesando exitosamente Victory Road, Red llega a enfrentarse a la Liga Pokémon. Lo hará muchas veces sin resultados.

Día 17: Luego de múltiples intentos, Battery Jesus da el golpe de gracia sobre Blastoise, venciendo a Blue e ingresando a su entrenador al Salón de la Fama. La historia de los videojuegos es rescrita. [i]





Nace IGDA Argentina

Sede local de la International Game Developers Association

LA IGDA ES UNA RED MUNDIAL sin fines de lucro de proyectos colaborativos y comunidades compuestas por todos los individuos que forman parte de la creación de un videojuego. Desde programadores y productores a escritores, artistas, QA y traductores, o aquel interesado en la industria de los videojuegos, todos tienen espacio en la organización.

La misión de IGDA Argentina es fomentar y fortalecer el desarrollo de la industria de los videojuegos en el país. Su principal objetivo es facilitar la interacción entre profesionales de las distintas ramas de la industria con sus pares y difundir el uso de conceptos y tecnologías orientadas a la creación de videojuegos. "Como objetivos a corto plazo", explica Juan Sebastián Muguruza, "apuntamos a que aquellos relacionados con la industria conozcan la asociación y empezar a organizar eventos , ya sea con fines educativos o solamente para conocer otras personas interesadas en la industria."

Actualmente son alrededor de diez miembros en Argentina, de estos, cuatro están haciéndose cargo de la organización: Julián Muro, Leandro González, Nicolás Batista y el mencionado Juan Muguruza.

[i]: *¿Qué relación tiene IGDA con la ADVA?*

IGDA: Ninguna, al menos por el momento. Como la misión es nuclear a todos los posibles personajes de la industria, ADVA podría tener presencia en IGDA (de la misma manera que pueden todos los estudios de desarrollo del país) y ayudar en su difusión, pero aún no se ha hablado nada.

[i]: *¿En qué se diferenciarían?*

IGDA: A grandes rasgos, ADVA es una cámara empresaria e IGDA es para todos los que quieran participar, y cuánto se pueda hacer dentro de la organización depende de las ganas de cada uno. Como se dijo, IGDA no tiene fines de lucro, se hace por la pasión a los videojuegos y la intención de transformar entre todos nuestra industria en una de las más grandes.

[i]: *¿Si un emprendedor quiere asesorarse puede recurrir a IGDA?*

IGDA: Por supuesto, a medida que crezca la comunidad, va a haber más chances de que alguien pueda responder sus preguntas. No solo eso, sino que también nos mantendremos en contacto con el resto de los Chapters (esto es mediante un representante de cada grupo), dos o tres veces por semana en chats por Skype. Siempre se pueden hacer consultas por ese medio (ya se han hecho). También existe la posibilidad de traer speakers de otros países. En octubre estuvimos en Confluence, una conferencia organizada por el Chapter Leader de IGDA Austin, a la que asistió Warren Spector. Él nos comentó que le gustaría venir a Argentina. Ya había sido invitado en otra ocasión pero no había podido viajar). Lo de Spector es sólo un ejemplo del tipo de conexiones que se dan a través de IGDA.

[i]: *¿Cómo se comunica uno con la asociación?*

IGDA: Pueden contactarse a través de la fanpage de IGDA en Facebook, por Twitter o LinkedIn, así sea a la organización o a cualquiera de los miembros. Estamos preparando la página, www.igda.com.ar a donde todos serán bienvenidos. [i]

Global Game Jam 2014

Vemos las cosas como somos

Por Santiago Figueroa
@codigomorton





HAY TRES EVENTOS QUE ME MARCAN AÑO A AÑO y que espero con ansias a la vuelta de cada ciclo de vida: Uno es un festival de cine independiente que no viene al caso, el otro es mi cumpleaños, y el tercero es la Global Game Jam.

Tengo la dicha de vivir en una ciudad donde la Global Game Jam se celebra en forma ininterrumpida desde el 2010. Cientos de desarrolladores, "aspirantes a" y "entusiastas de", se reúnen aquí y en todo el país para celebrar esta declaración de amor al tortuoso y placentero oficio (¿arte?) de crear juegos.

Global Game Jam, creado en EE.UU. en 2009 por un trío de quemados del fichín, está basado en un similar evento dinamarqués y cuenta con un alcance internacional. Todos los años, miles de aventureros emprenden en sus ciudades la tarea de dar vida en tan sólo 48 horas a un videojuego (o a un juego de mesa).

Les voy a contar mi visión personal, porque llenar una página y media de información que pueden encontrar en Internet no tiene sentido. Estoy acá para contarles que la GGJ es una maza, y que todas las jam son una maza, porque la magia de juntarte con un montón de gente que le gusta lo mismo que vos en un mismo espacio, y todos listos para ver nacer, fallar, resurgir, buguearse y desbuguearse a sus creaciones, no tiene precio.

Tu juego se sube a la página oficial de GGJ y de ahí lo pueden bajar todos los entusiastas del evento (o los curiosos). También podés subirlo a cualquier lado, hacerle un Facebook, instalarlo en la compu de tu tío, lo que quieras. Además, el último día se realiza la presentación de todos los juegos, donde un conejillo de indias intentará jugar tu obra.

Así como no existe forma de diseñar un juego sin conectarnos con el niño interior que todos llevamos dentro, ver corretear niños en cuerpos de adultos por todo el lugar es de lo más común. Van de acá para allá con bocetos, laptops, pendrives, vasos de gaseosa, porciones de pizza y hasta palitos chinos. Los ves sonreír, cantar, agarrarse la cabeza, gritar, saltar de alegría, jugar. Circulan decenas de remeras estampadas con series, referencias culturales o puros diseños en broma. Cada tanto, un chaleco o una camisita.

El reloj te corre desde que llegás hasta que te vas. La consigna en la que debemos inspirarnos es otro elemento de peso en la presión que uno recibe. Las premisas siempre varían de formato, pudiendo ser una imagen, un sonido... la de este año fue una frase en inglés: "We don't see things as they are, we see them as we are".

A pesar de que no me pareció para nada una consigna original, me sorprendí al ver que muchas buenas ideas surgieron. Desde plataformas que vemos y luego no vemos, círculos de personas observando un abismo, shoot-em-ups con cámaras intercambiables, mundos alternativos que



se conectan, hasta vestir seres de anatomías dispares y recorrer entornos sociales que afectan nuestra salud, en esta GGJ hubo de todo y muy variado.

Como en todas las ediciones, sobran game designers, los programadores usan tecnologías dispares, escasean diseñadores gráficos y sobre todo músicos. Sin embargo, a diferencia de otros años, en esta edición se incorporó un sistema que sugiere grupos, intentando que en cada grupo sugerido se cumplan los roles mínimos necesarios. Por supuesto, no es obligatorio, y uno puede salirse de ese grupo y juntarse con otro.

En mi caso, tuve la suerte de que me tocara un grupo muy talentoso y con muchas ganas de poner manos a la obra. Eran tan grossos todos que yo, en realidad, no tenía mucho para hacer: una vez que se decidieron los grandes rasgos del proyecto en el que nos íbamos a meter, basado en una idea que tuvo uno de los programadores, nos pusimos a idear el gameplay, armar algunos niveles, decidir qué tipo de personaje iba a ser, pensar la música adecuada e idear un backstory, mi rol se limitó a mantener siempre llenos los vasos de gaseosa, ir a buscar las empanadas y llevar y traer pendrives con la música y los sfx.

En los tres años que llevo asistiendo a este evento, tuve varias experiencias: en la primera, llegamos de milagro a entregar algo jugable, en la segunda nos vimos bloqueados por involucrarnos con una tecnología complicada y terminamos no pudiendo presentar nada. Finalmente, en la tercera edición, puedo decir que, si bien no fue la más divertida de todas las jams para mí –la primera, en la que fui con varios amigos, fue cuna de varios chistes que aún perduran en el grupo– sí resultó la más productiva.

Quise escribir esta nota en primera persona porque creo que ninguna nota institucional te va a convencer de que te animes a vivir una jam. Si te gusta hacer juegos, es una experiencia increíble que tenés que vivir al menos una vez al año. Es un oasis fraternal en una industria que muchas veces peca de soberbia.

Por cierto, si quieren probar el juego que hicimos con mi equipo, pueden visitar www.cromonauta.com.ar. Por otro lado, si quieren probar el resto de las geniales creaciones de GGJ 2014, pueden visitar el sitio oficial: www.globalgamejam.org y estar atentos a [i] o donde les guste para saber cúando se abren las inscripciones para volver a probar el licor de la creación. [i]



Construyendo industria

Cada día hay más juegos argentinos en desarrollo

Por Durgan A. Nallar
@durgan

HACE UN TIEMPO QUE EN ESTA REVISTA venimos asistiendo a una cantidad de noticias sobre juegos que se están haciendo en nuestro país. Nos enteramos a veces porque nos escriben, otras porque los vemos en alguna red social. Lo que creímos casi imposible –lo hemos mencionado varias veces– está ocurriendo: aparecen nuevos proyectos a un ritmo constante. ¡Pero nadie los está registrando!

Nosotros, revista, prensa de videojuegos, tenemos la responsabilidad de comunicar lo que conocemos, pero no siempre podemos encontrar esos nuevos proyectos por nuestra cuenta. Creemos que Argentina necesita un padrón de juegos, base de datos, registro, o como quieran llamarlo. Un espacio donde quienes están avocados al desarrollo de un juego puedan darlo a conocer, idealmente dándose de alta por sí mismos. Y desde ahí decirle al mundo que tenemos potencial como industria. Ya estamos avanzados para que esto sea una necesidad para todos.

[IRROMPIBLES] puede colaborar en la difusión de los proyectos nuevos, e instar a los medios colegas a hacerlo también, pero no podemos arrogarnos la responsabilidad de mantener un registro, algo que pertenece a la esfera de las organizaciones como ADVA o la flamante IGDA Argentina (ver pág. 7) o, simplemente, a toda la comunidad de desarrolladores. Se debe entender que sostener una base de datos histórica de los juegos creados en el país es en el beneficio de todos y que ello puede generar la imagen positiva que se requiere para que haya más trabajo.

No es posible que, a esta altura, por celos o desidia, no haya una forma de encontrar todos los juegos hechos en la Argentina. Se hace necesario un sitio bien pensado, atractivo; no sirve ni un foro ni una fanpage, porque sus estructuras y formas de presentar contenidos no son de utilidad en este caso.

Sembrada está la semillita. Quienes lean esto quizás tomen cartas en el asunto. Lo ideal sería que la comunidad, a través de un esfuerzo colaborativo, genere ese espacio fundamental para el crecimiento de la industria nacional de desarrollo de videojuegos. Tiene que ser una belleza, con capturas de pantalla, trailers, juegos si se pueden incrustar, y datos de contacto, todo ordenado y con filtros por provincia, ABC y calificación. ¿Quién se anima? Háganlo y la prensa de videojuegos argentina va a estar ahí para apoyar a la escena nacional.

Mientras tanto, como muestra, les presento algunos proyectos –repito: algunos– en construcción. Siempre lo hacemos, como con Último Carnaval (OKAM Studio), la primera tapa en nuestra historia dedicada a un juego argentino, o juegos como Project Root (OPQAM) y Asylum (Senscape Interactive); pero aquí la idea es presentarlos sin perjuicio que más tarde hagamos informes más extensos o reviews. En estos que siguen se ve un gran potencial. Si resultan buenos juegos lo sabremos más tarde, pero ahí están, desarrollándose seguramente con mucho esfuerzo y mucho talento. Los invitamos a seguirlos, apoyarlos y a criticar, cómo no, pero en forma constructiva. No

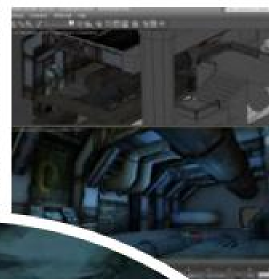
porque sean juegos hechos en Argentina son malos, como sostienen algunos. Nuestra industria es joven, sin duda mejorará con los años, pero si comparamos lo que está pasando hoy con lo que pasaba –o con lo que no pasaba– hace apenas una década, la puta que vale la pena estar vivo.

DISORDER

Pauper Games es un equipo localizado en Mendoza, compuesto por jóvenes programadores, músicos, compositores y diseñadores independientes: Pablo Palma, Matías Molero, Lucas Suárez y Adan Gabiola. La música y audio es de Adriana Figueroa Mañas. Disorder está siendo desarrollado con Unity 3D para PC y es un survival horror en primera persona, que tendrá entregas por capítulos. El protagonista del juego es Mike Jefferson, quien tras un intento de suicidio queda en coma profundo, y desde allí se adentra en una serie de pesadillas en las que proyecta su desorden mental. Según sus creadores, se trata de una historia de terror y suspenso.

Disorder – Episode I comenzó a hacerse en la primavera de 2013 y los chicos de Pauper Games esperan tenerlo listo este año. Como ven, el juego tiene muy buena pinta. Esperemos que tenga subtítulos en castellano para el público local, Pauper. Hay trailer. Pueden seguirlos en facebook.com/pauper.games





TOXIC ORIGIN

Un FPS –First Person Shooter– para dispositivos móviles y consolas que se ve clásico pero al mismo tiempo atrae con su estilo cel-shaded (o toon-shaded si prefieren). Tiene un aire a Borderlands y eso sin duda resulta muy pero muy interesante. Según sus creadores tiene mucha acción, barriles explosivos –oh, yeah–, minas (las que estallan), lanzallamas y skills. La historia trata sobre un mundo futuro en el que el agua y el aire escasean. Es el ocaso del mundo, y un héroe del pasado debe encontrar a la civilización Lemuria, presuntamente extinta, poseedora de las respuestas que podrían salvar a la humanidad. El camino estará, claro, sembrado de mutantes y otros bichos, porque nada es fácil ni nunca lo será. Sus creadores forman Indie Level Studio y son de Buenos Aires. Toxic Origin se está cocinando con Unity 3D y estaría listo a mediados de este año. Hay trailer. Síganlo en facebook.com/ToxicOrigin









TANGO, LA AVENTURA DEL 2 X 4

Ya parecía raro que siendo el tango uno de los géneros musicales más respetados del mundo no hubiera alguien haciendo una aventura gráfica al viejo estilo. En este caso se trata justo de eso, "una aventura sobre el tango y su vida", la primera aventura gráfica que aborda de lleno el universo de la popular música rioplatense. Tango tiene como protagonistas a personajes inspirados en tipos como Carlos Gardel y Enrique Santos Discépolo. Está siendo hecho en Unity 3D y ambientado a fines de los años 20 y comienzo de los 30 en una historia que mezcla ficción y realidad con la vida del zorzal criollo. La historia comienza en el presidio de Ushuaia. Carlos, el protagonista central, se encuentra confinado en una de las celdas de la prisión más austral del mundo. El jugador debe ayudar a Carlos a escapar. Una vez libre, detiene un auto y convence al conductor para que lo lleve hasta Buenos Aires. Mientras viajan, Carlos cuenta a través de flashbacks la historia de cómo llegó a estar preso. A lo largo de los cuatro capítulos, Carlos se verá en distintos escenarios y ciudades íconos del tango en los años 20 y 30 como París y Nueva York.

Los creadores de este juego son Martín Arregui, director, escritor y diseñador, y Mateo Amaral, diseñador de la estética de Tango y modelador 3D. La banda de sonido es de Narcotango y Tangothic, donde se fusiona el tango de forma pura con elementos más actuales.

Tango va a ser el primer juego que tenga textos en lunfardo, además de inglés y español. Va a tener un pequeño diccionario para aprender el lunfardo y una pequeña reseña de quiénes son los personajes y los tangos que se van citando a través de la aventura. Una de las mayores influencias de Tango es Grim Fandango (ver pág. 20).

Sus creadores esperan tener un "prólogo" jugable muy pronto y el primer capítulo completo a fin de año. Pueden seguir el proyecto en aventuratango2x4.wordpress.com



80 BOXES

80xes (80 Boxes) es un juego de "guerra de cajas", un plataforma indie con estilo retro donde los jugadores deben derrotar a sus enemigos arrojando cajas. La historia cuenta de una familia que vive pacíficamente en las planicies de Plimptom 203 cuando de repente el Dr. Antagonist ataca. Con su barra mágica, el Doctor convierte al hijo de nuestro héroe en una caja, y ahora éste deberá viajar y explorar varias dimensiones para conseguir las 80 cajas que pueden volver a su pequeño a la normalidad.

80xes cuenta con un modo puzzle de un solo jugador y cooperativo para cuatro. Tendrá más de 90 niveles, simulación de física, perfiles personalizables e ítems aleatorios. Lo están haciendo los chicos de Shoor, unos platenses limados entre los que están nuestros queridos amigos Fernando Barba y Manuel Núñez, ambos Licenciados en Diseño Multimedial de la UNLP. El juego saldría este año para PC, Mac "y quizás mobile devices". Hay trailer. Pueden seguir el destino de estas cajas en www.shoor.com.ar y apoyar el proyecto en Steam Greenlight.

UN CACHITO DE MKT PARA VIDEOJUEGOS

En las pesquisas de este cronista, se topó con la típica escasez de datos acerca de los proyectos en desarrollo. Veamos. Lo primero es perder el miedo tontito a que les afanen la idea. Olvídense de eso. No decimos que expliquen la mecánica del juego en detalle, ni cuenten absolutamente toda la historia, pero algo tienen que decir que resulte atractivo, que nos despierte la curiosidad como gamers, porque sin eso, chau, no se vende o no se tiene la difusión esperada.

Imaginen si Hollywood no bombardeara el mundo con teasers y trailers un par de años antes de los estrenos, no estaríamos meándonos de emoción cuando sale la película, ¿cierto? Y no, olvídense de Flappy Bird, por favor, esas cosas pasan una vez cada cien mil eones.

No esperen hasta tener el juego en beta, arranquen a mostrar lo que están haciendo apenas comiencen la preproducción. Tómense una o dos semanas si hace falta para hacer un sitio para el juego, donde puedan mostrarlo y contar cómo avanzan. Hagan videos, rómpanle los higos a los medios como [i] y a todos los demás que tenemos en el país (fíjense en el menú "Industria" de nuestro sitio para ver algunos de los principales medios de videojuegos de Argentina). ¡Háganse remeras estampadas con motivos del fichín que están desarrollando! Identifíquense con su proyecto, su creación, su hijo. Pónganle pasión, carajo.

Apenas tengan algo de concept art, manden gacetillas de prensa. Pueden encontrar algunos consejos en nuestra web, bit.ly/N9cQtF acerca de eso. ¡Tampoco dejen el logotipo para el último, lo necesitan de entrada! Aunque luego lo mejoren, háganlo desde el vamos.

En síntesis, necesitan que la información de su juego sea fácil de obtener y fluya lo antes posible. Hagan el famoso "hype" o cuando lancen se van a quedar silbando y haciendo señas.

Ah, y un pedido especial. Está OK que hagan sus gacetillas en inglés, pero a los medios argentinos y latinoamericanos en general, por fa, en castellano. Nos ahorra mucho tiempo. ;)

HIDDEN

Los desarrolladores detrás de esta aventura gráfica residen en Buenos Aires, se llaman Lost Spell, y tienen un excelente arte para lucir en su juego, así como muy buena música. El gameplay de Hidden es muy similar al que utiliza Asylum, de Senscape, o Serena (ver pág. 35), es decir, cuenta con un sistema de navegación a través de nodos donde se puede rotar la cámara en 360° e interactuar con el escenario por medio del mouse. Es una aventura gráfica de misterio, que da comienzo en los bosques patagónicos en 1934. Un grupo de expedicionarios, encabezados por el profesor Farrell, apasionado por la historia antigua, se interna en los sombríos bosques en busca de una leyenda ya casi olvidada. Según mencionan ciertos escritos indígenas, cuando la humanidad todavía no había siquiera pisado la tierra existió una ciudad maldita que ninguna lengua se atreve a nombrar. Pero no todo resulta según lo planeado y pronto descubrirán que el lugar encierra un espantoso secreto. Hay un trailer que se ve bárbaro y una muy buena noticia: Hidden recientemente obtuvo luz verde en Steam Greenlight por lo que será distribuido por el gigante Valve. La gente de Lost Spell espera tener lista esta prometedora aventura a mediados de 2014. Pueden encontrar este proyectazo en hidden.lostspell.com



NOSEBOUND

Otra aventura gráfica por capítulos, bien point-and- click, pero con estética noir y momentos de acción, hecha por Buenos Aires Quarantine. Se trata de una historia inspirada en el escritor estadounidense de novelas negras Raymond Chandler (1888-1959), con algunos elementos que pertenecen a la órbita de otro grande, Howard P. Lovecraft (1890-1937). El protagonista central es Ray Hammond, un detective que utiliza procedimientos poco ortodoxos para resolver ciertas cuestiones. La historia no se dio a conocer. Se podrá jugar con varios personajes, mejorarlos, y desde el segundo episodio tendrán habilidades especiales. Es una aventura para mayores, con puzzles, árbol de diálogo, inventario y todos los elementos típicos del género. ¡Pero al finalizar cada capítulo hay que agarrarse a las piñas o a los tiros, según parece!

NoseBound va a tener audio y subtítulos en castellano e inglés. Pueden seguirle la pista en www.nosebound.com [i]



Zombies, tiros y cosha golda



BEAVL

LA EXPLOSIÓN DEL "INDIE" EN LOS VIDEOJUEGOS trajo aparejada muchísimas oportunidades de desarrollo para empresas pequeñas, a veces de dos o tres personas, que tienen muchas más ideas valiosas y originales que recursos económicos para desarrollarlas.

En un mundo sobresaturado de shooters genéricos ambientados en la 2da Guerra Mundial es que encontramos un revival de todo lo que nos hizo amar los fichines en un comienzo: juegos divertidos y adictivos por sus mecánicas e ideas antes que por sus despampanantes apartados técnicos.

Esta explosión de oportunidades también le abrió la puerta, desde luego, a empresas argentinas que tienen mucho para ofrecer. Tal es el caso de Beavl, una pequeña compañía nacional llevada adelante por Damián Troncoso y Nicolás Saraintaris que de a poco pero a paso firme viene ganando notoriedad entre los especialistas y jugadores.

Saraintaris quien además de dedicarse al game design mantiene una prolífica carrera como escritor de unas tremendas historias llenas de acción, aventura y delirios cósmicos (recomiendo leer algo de su material de forma gratuita aquí: literaturaclaseb.com) le cuenta a [i] acerca de uno de los mayores éxito de Beavl (asociado para esta ocasión con el ilustrador Fernando Martínez Ruppel de quien también recomiendo ver su arte que es para caerse al piso: martinezruppel.blogspot.com.ar) al momento, un adventure/RTS inspirado en el mundo de The Walking Dead: "The Narrow Path (TNP) es un juego que hicimos para Walking Dead All Out War Game Jam 2014, una competencia de dos semanas organizada por la gente de Skybound (la productora de Kirkman, creador de TWD) para promocionar el arco argumental "All Out War" del cómic. En la competencia participaron desarrolladores de todo el mundo. La idea del jam era tematizar el concepto de "Guerra Total" en cada uno de los juegos. TNP quedó entre los 10 ganadores del jam (entre estadounidenses, canadienses, japoneses, ingleses y un equipo brasilero)."

El fichín ya está en Greenlight de Steam (donde puede jugarse de forma gratuita a la beta) esperando conseguir los votos necesarios para incorporarse al mercadito persa de Gabe Newell y obtuvo algunas buenas repercusiones en la prensa especializada de sitios como Rock, Paper, Shotgun, The Verge o Indie Statik.

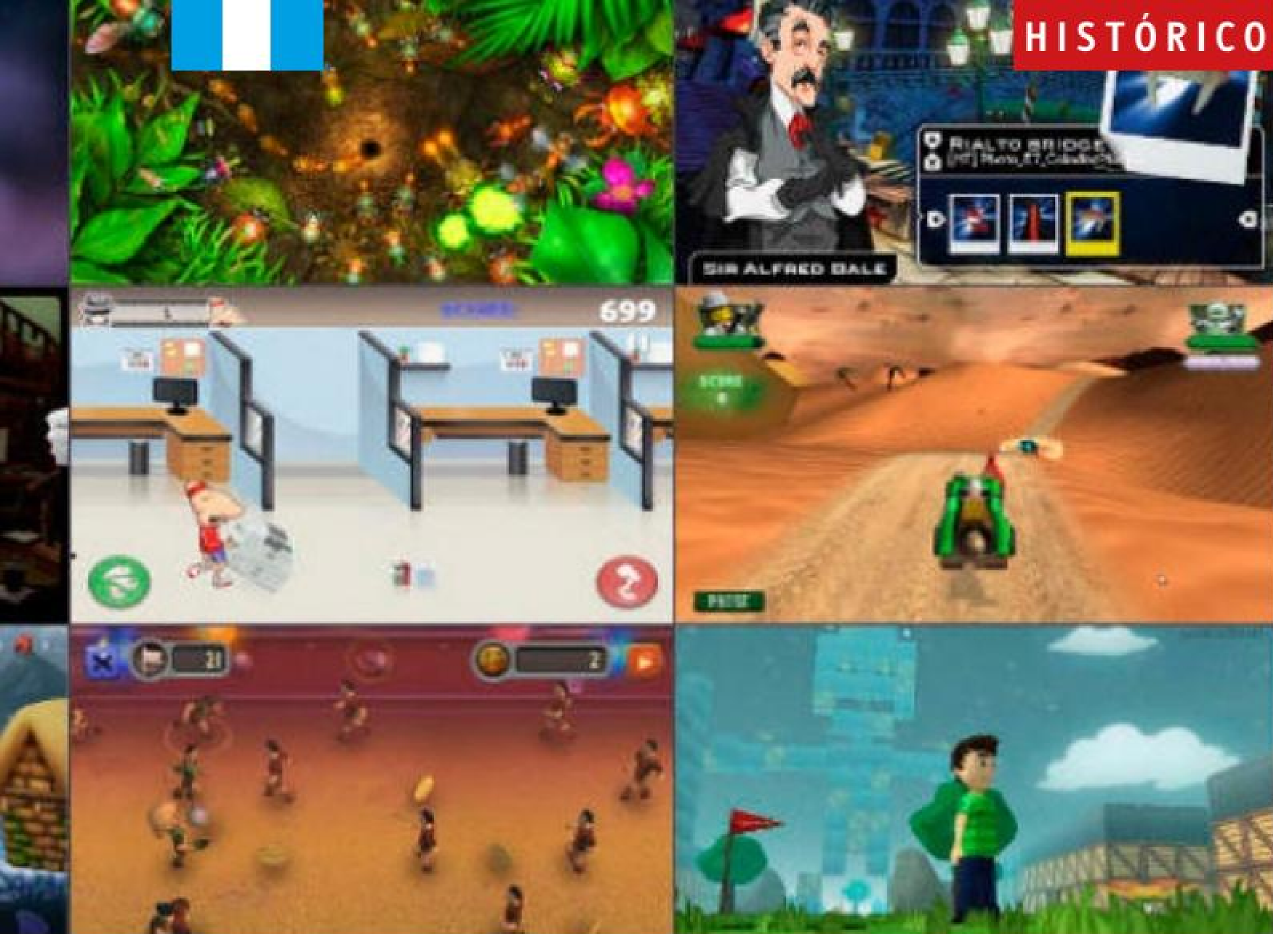
Pero lo interesante de The Narrow Path es que no se quedó sólo en el juego divertido que salió producto del jam sino que los creadores apuestan por más y por expandir su universo creativo. Como cuenta Saraintaris: "Desde el game design buscamos subvertir la economía de un RTS: para juntar recursos y producir más unidades, el jugador tiene que matar unidades enemigas. En cuanto al universo narrativo de The Narrow Path, hoy se está expandiendo con un primer tie-in cómic en el que contamos el origen de uno de los personajes." Para que vean que la cosa va en serio, ya pueden leer ese primer comic tie-in que estoy seguro también los dejará con la boca abierta por sus estándares de calidad: imgur.com/a/cryGy

Como nos encanta lo que hacen y nos encanta que una empresa argentina de videojuegos esté teniendo semejante éxito, consultamos a Nico acerca de próximos proyectos de Beavl que estamos ansiosos por conocer: "¿Qué hacemos actualmente en Beavl? Estamos por lanzar Faif, un juego para iOS/Android que sale el 6 de marzo y ya tuvo buena repercusión en el pre-release. Después de eso vamos a laburar en Kapsula, un puzzle racer para iOS/Android en una colonia espacial llena de clones rusos. Y seguimos trabajando con Ruppel en The Narrow Path, nuestro primer juego para el mercado de PC/Mac/Linux."

Como dicen, la prepotencia del trabajo puede lograr que una productora de dos personas aquí, en el fin del mundo, logre producir fichines de calidad, entretenimiento y reconocimiento internacional. ¡Salud para este tipo de iniciativas! [i]



Por Alejandro Soifer
@soifer





OKAM Studio lanzó su engine gratuito y argentino

Tanto esperamos a Godot, que un día llegó nomás

Por Santiago Figueroa
@codigomorton

BUENO, SÍ, ERA OBVIO QUE ÍBAMOS A HACER ESE CHISTE. ¿Cómo que no entendieron el chiste? Por lo de la obra, la de Esperan... ¡Bueno, no importa! Concentrémonos en lo importante. Los genios de OKAM Studio, la empresa argentina que trabaja en conjunto con Square Enix Latin America para lanzar Último Carnaval, el juego que va –ojalá–revolucione la industria de videojuegos latinoamericana –y del cual hicimos una nota de tapa en [i] 17–, decidieron liberar el engine con el que realizaron el juego.

Estamos hablando de un engine muy potente, con algunas similitudes con Unity 3D, ideal para los que ya están acostumbrados a ese software, hecho acá en Argentina y totalmente gratuito.
Sí, sí, leyeron bien. GRA-TUI-TO. Se lo bajan ahora, se ponen a desarrollar su fichín y luego hacen con su juego lo que quieran. Así de fácil.
Distribuido bajo licencia MIT, Godot permite distribuir nuestras creaciones sin pagarle regalías a OKAM. Además, es de código abierto, con todo lo bueno que esto implica. ¡No sólo eso! Corre bajo Windows, Linux e incluso Mac. Ahí mismo en la página hay algunos juegos como ejemplo de lo que se puede hacer con el poder de Godot (de hecho, este cronista se ha colgado jugando al de plataformas). El engine funciona con su propio lenguaje, GDScript, similar a Python y de fácil aprendizaje.
Para celebrar su lanzamiento, el 8 y 9 de febrero se realizó un evento en el Distrito Audiovisual de Dorrego y Honduras, aquí en la capital del país, donde se presentó el engine y al que asistieron varios desarrolladores interesados en poner sus manos sobre Godot antes que nadie. Todos recibieron una copia del programa y comenzaron ahí mismo a realizar todo tipo de pruebas e incluso a bocetear algunos nuevos juegos.
Tuvimos la suerte de asistir y presenciar la buena onda de los chicos de OKAM y la dedicación de todos los que se acercaron a probar Godot. Su cualidad de ser código abierto permite que haya una comunidad detrás interesada en sugerir nuevas implementaciones, ayudar a corregir bugs y aportar nuevas ideas.
Si quieren dar tus primeros pasos en Godot, pueden bajarlo desde la página oficial –www.godotengine.org– y desde ahí ver toda la documentación disponible. También es posible, en cuanto surjan dudas, consultar en el grupo de Facebook de Godot donde el propio creador va a estar ahí para responder e informarnos a todos cada vez que se lancen nuevas versiones.
¡Nuestras felicitaciones a OKAM! Godot es una de las contribuciones a la industria de desarrollo de videojuegos argentina más importante de que tengamos memoria. [i]





Tough Coded: Código Rebelde

La Venganza del Videogame Jockey Ninja Mutante

Por Tomás García
@Zripwud

EN LA OSCURIDAD, EL MURMULLO SE MULTIPLICA, se expande entre la inquieta multitud porque la ignorancia de lo que está por ocurrir obnubila el pensamiento; deja lugar a terroríficas posibilidades. Aún así, lo que está por acontecer es bastante improbable. Sin previo aviso, la pantalla gigante se enciende con una imagen jeroglífica, una composición de errores gráficos monocromáticos y, en el centro, una imagen, una presencia, Little Nando.

En sus espectáculos, Little Nando, alter-ego de Fernando Sarmiento, una de las mentes detrás de Pepper Melon junto a Tomás García (cualquier similitud con este humilde cronista, se los aseguro, es pura coincidencia) crea un villano en menos de 30 segundos. La fórmula es simple y funciona siempre: Una bandera de Estados Unidos que cubre toda la pantalla, y él sobre el escenario, con la mano derecha sobre su corazón. Listo, abucheos instantáneos. Pero para que nadie se lo tome demasiado en serio, no tarda en aparecer una Elisa Carrió en pose sexy, flotando de un lado a otro de la pantalla.

Es difícil de explicar qué es Tough Coded (mírenlo en acción en http://goo.gl/NDLzkX), si no se ve con los propios ojos. En sus espectáculos, dos pobres palomitas se suben a jugar un Shoot'em Up bastante básico que Fernando controla en su totalidad desde un masacrado teclado Genius, que carece de botones apocalípticos como el F4 y la tecla de Windows y, en palabras del padre de la criatura: "Básicamente les cago la vida." Lo diseñó de tal manera que con distintos comandos controla todo lo que se ve en pantalla y lo hace al ritmo de música punk poposo, con muchos cambios de velocidad: "Es una cosa muy lisérgica, si estás muy cerca de la pantalla te cocina el cerebro", explica Fernando.

El juego es intencionalmente feo. Se ve como un fichín de Atari 2500, mezclado con sprites 8bit y 16bit y algunos robados de juegos clásicos: "Es como que no tiene sentido nada". Después de disfrutarlo por cuenta propia, estaríamos decepcionados si algo lo tuviera. Es ridiculez en estado puro y arranca carcajadas del público en todo momento. Ya sea porque se pone en cámara lenta y el cuadro hace zoom a la cara de un personaje que no es más que un gran pixel, mientras el pelo flota por el viento de forma gloriosa o porque tenés una batalla contra una cabeza gigante de George Clooney: "No hace nada, debería hacer que abra la boca o algo."

Tough Coded debutó en Mar del Plata, en Trimarchi, frente a 3000 personas, donde un Fernando Sarmiento sonámbulo por cinco días de puro trabajo tenía 30 minutos para explicar el concepto y su funcionamiento. En esos cinco días creó toda la Persona de "Little Nando" y la máscara inspirada en Mazinger Z, diseñada por Ana Palacios con un Arduino por Maximiliano Corach, de Videogamo (creadores de NAVE), y una versión del juego exclusiva para la presentación.



EL CODIGO FUENTE

En su origen, Tough Coded no era en vivo. Esa versión todavía existe y está en desarrollo. Es similar a la versión en vivo, pero con elementos RPG y una compleja narrativa. El plan es distribuirlo de forma episódica si puede generar suficiente interés con los shows. "Que sea la misma experiencia en vivo, pero en el código." Y para lograrlo tiene un programa que graba cada tecla que toca, de manera que pueda diseñarlos tal como los "toca" en vivo.

El juego tendría dungeons como clásicos niveles de Shoot'em Up y después un HUB, diseñado como un tornado, donde se puede ingresar a los niveles y hablar con personajes. La historia, está basada en un guión que escribió hace años, inspirado en todas las copias de Star Wars de los años ochenta.

Pero hay más detrás del concepto y tiene planeadas mecánicas conectadas a la trama muy interesantes: "A medida que el juego va avanzando, vas aprendiendo cosas de tu personalidad y se traducen en poderes. Lo estoy haciendo como un psicoanálisis de mi propia psiquis y estos poderes representan mis cosas buenas y cosas malas", explica Fernando.







Y si a 20 minutos del show el público cree que lo vio todo, no tiene idea, porque de la nada el juego se hackea y de repente están controlando a Mario y a Luigi flotando por un clásico nivel de Mario Bros. Si los jugadores se pasan de vivos, puede agarrarlos y zarandearlos de un lado a otro o tirarlos contra los enemigos. "Me olvido de las cosas que tengo. Me olvido y me doy cuenta que tengo que usarlos más." Pero de lo que nunca se olvida es el final, cuando la música se tranquiliza y el juego se hace de noche: "Tengo un encore donde todo se pone melanco (sic) y tiro fuegos artificiales", como para confirmar que nada tiene sentido. Y si alguien lo duda, en el fondo se ve un solitario cartel de Solo Empanadas.

"Mi objetivo ahora es popularizar el concepto de hacer videojuegos en vivo. Yo no soy nadie, pero imaginate si Phil Fish hace esto, el tipo era DJ." Él no quiere hacer Tough Coded en vivo para siempre, sino solo cuando le divierta hacerlo. Y su mayor objetivo sería que se cree un género de gente que haga juegos en vivo, como un nuevo tipo de espectáculo: "El juego es bastante choto pero imaginate uno de ocho jugadores ejecutado en vivo por Jonathan Blow. La rompe." Y hasta podría funcionar como una manera de mostrar un juego y financiar su desarrollo a través de giras de shows en vivo.

Desde que empezó en octubre de 2013, se movió a un ritmo vertiginoso y así Tough Coded ya estuvo presente en Fandom Night, la Game Jam de La Plata, Tecnópolis, EVA y Comic-Con Argentina. El objetivo ahora es seguir llevando el espectáculo por el país y trasladar el concepto al exterior. ¿El idioma? Fácil: "Pongo puteadas en inglés y listo." [i]

EL OTRO SARMIENTO

No es Faustino y lo más probable es que se pase los domingos durmiendo. Fernando Sarmiento hace un poco de todo y divide su tiempo entre sus emprendimientos, Pepper Melon y Ño Empire. También estudió cine, tiene dos blogs y durante sus años más mozos fue un reconocido pionero under de un estilo de VJ bajo el nombre Vuvvlegum, presente en eventos de gran calibre, como Creamfields.



2014 FIFA World Cup

De Brasil con amor

GILLIARD LOPES, BRASILERO, AMANTE DEL FÚTBOL y desarrollador de EA. Su pasión lo llevó de ser un indie a trabajar para una de las más grandes compañías de videojuegos. Hoy nos presenta el nuevo 2014 FIFA World Cup, y ¿qué mejor representante para esta copa del mundo, que un ciudadano del país carioca?

Fútbol, el deporte argentino por tradición, pasión de millones y movilizador de una nación. Siempre es increíble pasearse por las calles de la hermosa Buenos Aires cuando juega la selección argentina. En esos días, nos olvidamos de las banderas políticas, no hay oficialistas ni opositores. Sólo existe "La Celeste y Blanca". Y ni mencionar lo que sucede durante sólo pocos días, una vez cada cuatro años, cuando se juega la Copa Mundial. Durante esos más de noventa minutos entre el pitido de inicio y fin, el país parece un desierto.

¡Pero la pasión no termina en una pantalla de televisión! La pasión arranca unos meses antes, cuando EA nos deja cambiar la historia, modificar el futuro y, sobre todo, vivir la experiencia de ir al mundial, no desde las tribunas, sino desde el campo de juego mismo.

Este año la Copa del Mundo se celebra en Brasil, país natal de Gilliard Lopes, desarrollador de EA, y uno de los principales actores detrás de la franquicia FIFA. Es difícil imaginarse a un mejor candidato para hablarnos de este deporte y este juego. Amante del esférico, cual Oliver Atom, comenzó su vida como un desarrollador indie en Brasil. Por aquel entonces, la industria del software era muy joven, y si bien amasó algunos éxitos, no sentía que hubiera mucho futuro.

Cuando menos lo esperaba, Gilliard logró entrar a trabajar en EA, y en algo en lo que él la tenía más que clara: Fútbol.

De aquel entonces pasaron unos ocho años, y Gilliard no ha hecho más que crecer dentro del estudio de Vancouver, Canadá. Actualmente ocupando una posición creativa, Lopes es el responsable de muchos de esos pequeños detalles que tanto nos gustan del "nuevo" FIFA. La reacción de los jugadores, las tribunas, el realismo de la experiencia, algo perdido en la competencia, son sólo algunos de los detalles que Gilliard ha logrado en conjunto con su equipo.

2014 FIFA World Cup no es tampoco una excepción, y es más, se podría decir que fue su mano la que le ha dado al título ese espíritu, ese olor, ese estilo que irradia la personalidad de Brasil de punta a punta. Es difícil no sentirse maravillado por la cantidad de colores y el diseño en general de la interfaz. Similar a la vista en FIFA 14, pero única en su estilo.

Hablando con Gilliard uno puede empaparse de su pasión. Su amor por su país y por su equipo, lo que llevó a varios chistes al respecto durante la casi hora que estuvimos con él. Por ello no dudamos en preguntarle sobre su postura al respecto del Mundial en Brasil. Su respuesta fue simple, ya que él cree que esto le traerá beneficios al país, y de paso su corazón deportista también se alegra de que así sea.

Volviendo un poco sobre el juego, nos adentramos en dos de los nuevos modos que traerá esta versión "alternativa" de FIFA. Estos son "Historia de las Clasificaciones" e "Historia de las

Por Gastón Morales
@Gaston1687



Finales". Según Gilliard, ambos modos son similares, pero diferentes en naturaleza. En pocas palabras, estos son desafíos, donde deberemos cumplir ciertas pautas para superarlos, como meter una cierta cantidad de goles.

Esta nueva entrega es definida como una propuesta para aquellos que quieran jugar un juego por el mundial. Gilliard lo define como un juego más amigable y menos complicado, para que quienes quieran probar su suerte ganando la copa tengan una oportunidad. Aún así, evitó decir que es más "arcade" que su antecesor. Esta idea de ser más amigable se repite en la implementación de una nueva dificultad para principiantes, y el formato de control de dos botones, junto a varias asistencias para pases y disparos.

Un modo que será interesante para los que busquen una experiencia más completa estará en el Road to Rio, donde habrá que abrirse camino por los nuevos estadios de Brasil, todos disponibles en el juego, ganando partidos y sumando puntos. La idea es la de generar un espíritu de mundial en los jugadores, y mientras más cerca estemos de la cancha de Rio, mejor se notará este en las tribunas y los relatos.

La experiencia también será mayor gracias a la presencia de los Directores Técnicos de varios equipos. Gilliard dijo que dado que hay 203 equipos nacionales, no todos los DT estarán en el juego, pero que los países grandes como Alemania, Brasil y Argentina sí contarán con el suyo. Otro condimento nuevo es la colaboración con Adidas, lo cual cambió bastante el paradigma de las físicas del balón. Este trabajo en conjunto no sólo afectará la forma en la que nos movemos con la pelota, sino que también brindará novedades a la hora de mejorar a nuestros jugadores, con sugerencias por parte del Adidas My Couch.

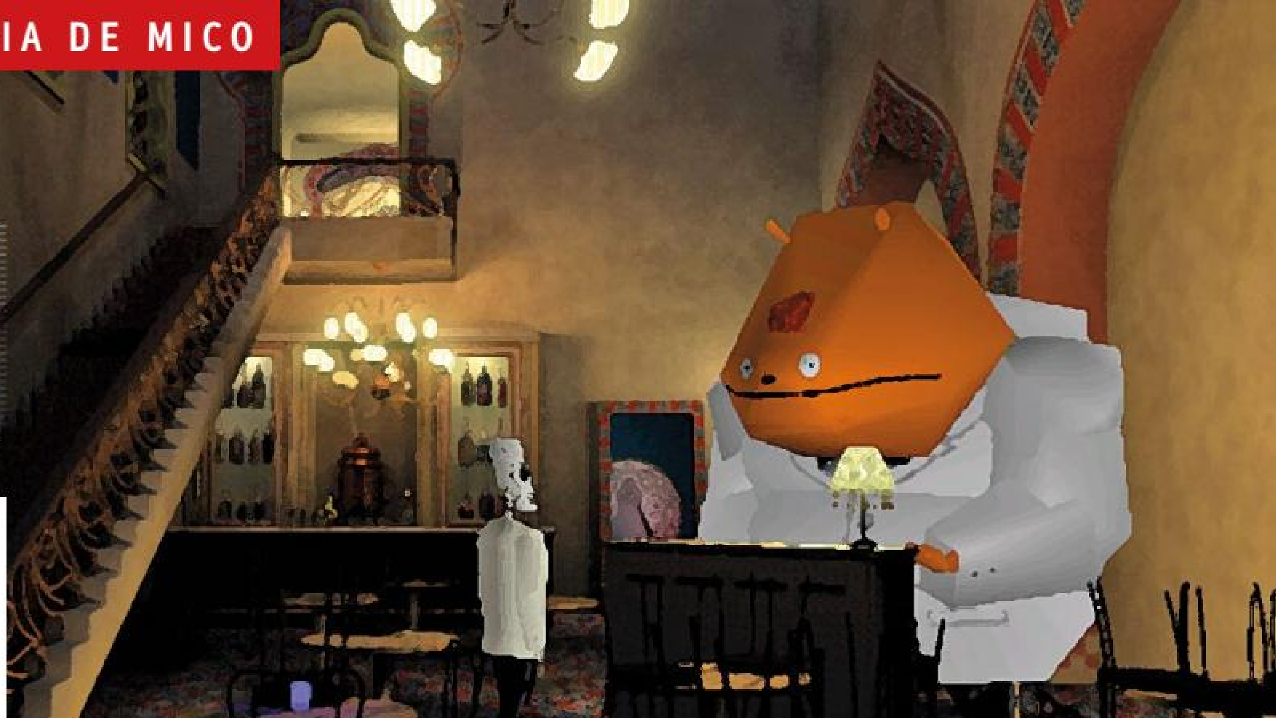
2014 FIFA World Cup no saldrá en las consolas nuevas, ni tampoco en PC. Esto, según Gilliard es debido a que esperan que el grueso de las ventas se dé en X360 y PS3. Aún así quisimos indagar un poco al respecto, y Gilliard dijo que un factor determinante era que no llegarían a tiempo en desarrollar otras versiones. De esta forma todo el esfuerzo se volcó en la actual generación, y el resultado será evidente, ya que se han incluido cambios varios, nuevas animaciones, y se han solucionado problemas con jugadores estrellas, como Ronaldo y Messi.

Con 21 estadios nuevos, mejoras en las animaciones y los rostros, 2014 FIFA World Cup será la perfecta antesala para la fiesta del fútbol. ¿Y por qué no darle a nuestro país una copa más? Aún cuando esta sea digital. [i]

DESAFÍOS DIARIOS

EA mantendrá el juego actualizado durante el mundial, creando desafíos diarios tras cada partido jugado, y actualizando de la misma forma el plantel de cada equipo.





Grim Fandango

Recordando la aventura que nunca muere

TRAS HABER DEMOSTRADO CON FULL THROTTLE que tenía los pantalones bien puestos para liderar proyectos, Tim Schafer se puso a trabajar sin demora en su próxima aventura para LucasArts. Contaba con alrededor de tres millones de dólares para plasmar su nutrida creatividad en forma de videojuego, y una idea que lo tenía sin sueño desde hacía un buen tiempo: una aventura basada en el Día de los Muertos, la celebración mexicana que honra cada 2 de noviembre a los que estiraron la pata.

Así, unos días antes de esta celebración en 1998, llegaba a nuestros maquinores una aventura gráfica que marcaría nuestros discos y corazones a fuego: Grim Fandango. Pero esta nueva aventura de Lucas era especial. Iba más allá de lo que nos habían enseñado durante años de aventuras. Nos tendríamos que olvidar del mouse, y agarrar el teclado o un pad.

Tal vez por nuestras tierras no se notara, pues, por alguna razón, en aquella época éramos un público muy aventurero. Pero en el balance mundial, las aventuras ya no eran lo que eran. El foco de la gran masa estaba en los juegos de acción 3D. Las últimas aventuras como The Dig o The Curse of Monkey Island veían mermar su recepción y, con ello, sus ventas. GF cargaba con una gran responsabilidad: reavivar el género, adaptarlo a los tiempos que corrían. O decirle adiós, y seguir a la corriente. Así es como LucasArts creó el GrimE, un motor 3D para estrenar con esta aventura, donde nosotros ya no le diríamos a nuestro personaje qué hacer o a dónde ir con un puntero, sino que SERÍAMOS el personaje. No habría ningún HUD. La interfaz sería el mismísimo Manuel "Manny" Calavera, el protagonista de la aventura.

Al morir, nuestra alma pasa a la Tierra de los Muertos. Allí, debe hacer un viaje de cuatro años para encontrar descanso eterno en el Noveno Círculo. Pero el viaje puede ser largo. Y peligroso. Así que, ¿por qué mejor no hacerlo en auto, en un crucero, o en el monumental Número Nueve, un tren en el que toma sólo cuatro minutos? Para eso están los agentes de viajes. Manny es uno de ellos. Se encarga de "asesorar" a los que llegan del mundo de los vivos. Y a pesar de que siempre está firme con su uniforme de "Grim Reaper", no logra vender buenos viajes. Porque, claro, para poder acceder a los lujos, el muerto debe haber llevado una vida ejemplar (o haber sido enterrado con el dinero suficiente como para pagarlos, jiji).

Todos los "santos" parecen caer en manos de Domino, su compañero de trabajo, dejándole al pobre Manny sólo los palurdos que apenas califican para un bastón con brújula. Sin buenas ventas, él mismo no podrá emprender su propio viaje (vaya a saber las que se habrá mandado en vida). Amenazado con perder su trabajo y sospechando que algo no anda bien, se las ingenia para "apropiarse" uno de los muertitos de Domino. Efectivamente, la difunta es toda una santa. Se hace llamar Meche. Llevó una vida sana, de trabajo social, que obviamente la califica para el mejor pasaje, pero la computadora de Manny dice lo contrario. Ahí es cuando CONFIRMA que algo no andaba bien, y empieza a descubrir una maraña de crímenes y corrupción, demostrando que ni la Tierra de los Muertos se salva de los "vivarachos".

Por Emiliano Leonel D'Andrea
Emol_2



GF en todo su esplendor con ResidualVM, GF Deluxe y Grim Mouse. ¡Chido, wey!

Esa es la magia de GF. Es una amalgama de elementos dispares como nunca habíamos visto. Lo colorido y "alegre" del Día de los Muertos, con la aspereza y la intriga del film noir; el humor ridículo, clásico de Tim Schafer, con una trama de perversión, abusos y muerte que saca lo peor de nosotros. A través de los cuatro capítulos que conforman la aventura, nos vamos a cruzar con un cast memorable de personajes que van desde la femme fatale esquelética que es Meche, hasta un demonio que vive (literalmente) por los autos como Glottis, o los revolucionarios encubiertos a-la Che Guevara, Salvador y Eva.

Entre los elementos que hacen única a esta aventura, tenemos que destacar que es uno de los pocos fichines basados íntegramente en alguna de las tantas ramas de la cultura o folklore latinoamericanos. Ver una nueva interpretación de una tradición, con personajes de nombres y acentos latinos, usando expresiones regionales que crean un spanglish muy divertido, y escuchando mariachi de fondo, lo hacen un producto muy atractivo para la región. Con lo rico y variado que es nuestro folklore, se podría explotar mucho más. Ya tenemos a Guacamelee! y los chicos tras Ultimo Carnaval, ya lo están haciendo. ¡Queremos más, changos!

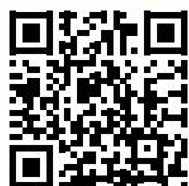
Lamentablemente, GF fue la última bocanada de la edad de oro de las aventuras gráficas. La de mayor gloria, pero la que cerró un ciclo. Demostró que al público masivo ahora le interesaban otras cosas, y que con los pocos aventureros que había, no valía la pena costear aventuras titánicas como esta. La recepción fue maravillosa entre los amantes del género, pero las ventas no cumplieron. Al día de hoy, GF no se puede conseguir de manera legal y no anda en computadoras actuales. Pero...

¡A no derramar lágrimas, mis cuates! Como todo lo que llega al corazón de la gente, GF tiene nueva vida gracias a sus fans. Si tienen su vieja copia, pueden jugar GF casi a la perfección con ResidualVM en máquinas actuales con Windows, Linux o Mac. ¡Si hasta arregla algunos bugs de la versión original! Una maravilla. El proyecto GF Deluxe está mejorando los modelos y texturas de los personajes e intenta hacerlo correr a mayor resolución. Y como broche de oro, Grim Mouse lo adapta al clásico sistema point and click, eliminando prácticamente el único punto negativo que eran sus confusos y toscos controles. ¿Ahora sí le podemos poner un 100%?

GF fue un hito para las aventuras. Es común verlo liderar las listas de las mejoras aventuras gráficas. ¡Y hasta algunas de los mejores videojuegos en general! Y no es para menos, habiendo explotado lo mejor del medio, para recordarnos la importancia de la vida. ¡Vaya que disfrutamos el viaje! [i]

¡VIVA LOS MUERTOS!

Para correr GF en sus maquinores actuales, descarguen ResidualVM de su sitio oficial residualvm.org, y revisen sus foros para bajar los mods Deluxe y Grim Mouse. No los pierdan de vista, porque están en constante mejora.



TITAN

EDITOR: *ELECTRONIC ARTS, MICROSOFT*
DESARROLLADOR: *RESPAWN ENTERTAINMENT*
GÉNERO: *FIRST PERSON SHOOTER*
PLATAFORMAS: *PC WINDOWS, XBOX 360, XBOX ONE*
LANZAMIENTO: *MARZO 2014*

Por Gastón Morales
@Gaston1687



Un viaje a Los Ángeles, a la cuna del entretenimiento. Un viaje que nos llevaría a conocer a las mentes detrás de Titanfall, el FPS más esperado del año, y a patear un par de traseros de lata.



SU NOMBRE ERA PYTHAGORAS, un nuevo soldado preparándose para una rutina de entrenamiento. El sol del amanecer acariciaba las montañas que se erguían fuera de la habitación. Una voz lo había despertado, recordándole que se le hacía tarde para entrenar. Apresurado investigó sus alrededores. Una foto familiar se acomodaba en una esquina, recordándole el motivo de su presencia en este lugar. La cama yacía deshecha. Posiblemente otro mal sueño.

Capítulo 1: Sorpresas titánicas

ERA LA MAÑANA DE UN MIÉRCOLES DE ENERO. El sol se levantaba sobre los edificios de la capital argentina y sus rayos ya calentaban el aire. "Justo lo que necesitamos", me dije con un tono sarcástico. La ola de calor mutante nos venía acechando desde hacía días, y la imagen del astro saliente me recordaba de su abrasadora permanencia. En la oficina, las frías huestes del aire acondicionado frenaban el embiste del verano. Me adormecí. Todo era calma, hasta que un ruido quebró la paz. ¿Mi celular, tan temprano? Dubitativo, me asomé por sobre el escritorio, estirando el cuello como una jirafa curiosa, y descubrí que la llamada provenía de [i]. El llamado del picor. La micoseñal. ¡Algo estaba pasando! Decidí tomar la llamada.

"Gastón, ¿tenés ganas de ir a Estados Unidos a probar el Titanfall?", soltó Carlos sin saludar. Mi cerebro demoró en procesar la pregunta, la sorpresa brutal, el cacor agolpándose en mis pantalones; luego, el rabioso sol se apagó. Abrí los ojos sentado en una butaca de avión, iPad en mano, rumbo a la primera escala en Santiago de Chile.



Capítulo 2: La Ciudad de los Ángeles Caídos

ESA PRIMERA ESCALA SE ME HIZO CORTA. Un par de horas y ya estaba fuera de mi querida Argentina. Chile me recibió mejor de lo que esperaba, aunque debo confesar que noté demasiadas similitudes entre ambas sociedades. Weones.



Me esperaban tres largas horas, por lo que decidí leer un libro en mi iPad. La aplicación de Kindle es verdaderamente un salvavidas para el viajero. Esas tres horas me alcanzaron para leer casi la mitad de El Hobbit, libro que me ha acompañado desde chico, y que adoro, a pesar de estar orientado a los horribles niñitos.

Retrasos y altercados, tres horas se volvieron cinco. Cuando finalmente subí al tramo final del vuelo, guardé mi iPad y decidí utilizar el servicio de abordo. Miré Man of Steel, película de uno de los superhéroes que menos me gustan. Para mi sorpresa, es bastante buena. Pero el combo no prosperó y mi corazón geek casi se suicidó tras Wolverine Inmortal.

Sin fuerzas, y con miedo a llevarme otra desilusión, me fui a dormir.

El brusco descenso interrumpió mi sueño. Sin tratar de acordarme de mis aventuras en la tierra de Hipnos, me apuré a espiar por la ventana mientras las nubes parecían quedar atrás y, en los huecos que estas dejaban, surgía la gigantesca jungla de concreto que tantas veces ha-



bía visto en alguna que otra película. Duro de Matar, Predator 2 y un eterno listado de filmes cuya protagonista era Los Ángeles. No había monstruos gigantes en ese momento.

El aire invernal me dio la bienvenida ni bien bajé del avión. La ventisca se filtraba por las aberturas de la manga, que me guiaba hacia la tan temida sección de migraciones. No importa cuántas veces uno la haya cruzado, siempre existe el miedo a esa "primera vez". Esa temida "revisión extra". Para mi suerte, y para darle comienzo a una gran estadía, el agente de migración no sólo compartía mi apellido sino también mi pasión.

Charlamos por un largo tiempo sobre el mundo de los juegos, y cuando le mencioné el motivo de mi visita casi se cayó de la silla. La conversación siguió por un par de minutos más. ¿Qué estarían pensando aquellos feos que esperaban en la fila, viéndome tardar tanto? Recién amanecía en Los Ángeles. Sin ningún apuro, decidí subirme a la tradicional van, rumbo al hotel. No perdería tiempo en recorrer el famoso Hollywood Boulevard. La parada técnica duró lo mínimo necesario.

El día no era el mejor de todos. El cielo amenazaba con explotar en una lluvia torrencial. Aún así, no dejé que esto me detuviera. Mi primera parada fue el famoso Teatro Chino. La arquitectura se destacaba entre los demás. La antigua fachada se erigía como un extraño entre las luces de colores. En su piso se encontraban las firmas y mensajes de varias estrellas. El elenco de la Star Trek original, junto a una placa con el Enterprise. Las firmas de Sly, Marylin Monroe y muchos otros personajes que marcaron el mundo "hollywoodense".

Y en el medio de toda esta parafernalia estaba Batman. Pero no estoy hablando del personaje encarnado por West o Bale ni de sus actores. Este Batman no es más que un mico mentiroso que alquila un traje para ganarse la vida robándole una foto a algún que otro turista. Varios clones de nuestros héroes y villanos de la pantalla revoloteaban por la acera en busca de incautos, que desconociendo la mecánica de la jerga, se acercaban y tras una foto "amistosa" se endeudaban por cinco dólares.

Como un zorro, me escabullí entre ellos, robándoles alguna que otra imagen para el recuerdo. Allí, entre los "baratos" disfraces, uno podía encontrar una suerte de comunidad en crecimiento, a Batman hablando con Bane y luego tomando

una gaseosa con el personaje de Galifianakis de The Hangover. Y por qué no, cada tanto se les acercaba uno de esos "extremistas", cartel en mano, a gritar "¡Pidan perdón o Dios los castigará!". Igual que los paseos por Los Santos en GTA V.

Cansado ya de este espectáculo, decidí aventurarme y tracé en mi mente un camino circular. Es bueno mencionar que en ese momento olvidé por completo que las distancias en Estados Unidos no son para nada cortas y, para cuando volví al hotel, había estado caminando casi 20 kilómetros. Aun así, difícil será olvidarlos. Más que nada porque, en el camino de regreso, di de pura suerte con la casa de Jim Henson. Si ese nombre les suena, vamos por buen camino. El día ya casi se terminaba. En Estados Unidos las cosas se calman después de las seis de la tarde. Comí en un restaurante chino y volví al hotel. Aprovechando la fecha, traté de ver el Superbowl pero, para mi desgracia, al poco tiempo la señal se congeló, y mi pequeño sueño se deshizo. Agotado, me fui a dormir.

Capítulo 3: A la sombra de los titanes

ERA EL DÍA. La hora se acercaba para partir rumbo al estudio donde vería uno de los títulos más esperados del año. Titanfall, la nueva propuesta de FPS de –nada más ni nada menos– los creadores de Call of Duty que, guste o no, es uno de los juegos más vendidos de la historia, con millones de seguidores en todo el mundo y algún récord Guinness, que no es poco. La ansiedad comenzaba a prenderme fuego la peluca.

Tomé mis valijas y partí rumbo al lugar acordado. Estaba cerca, a no más de cinco minutos en auto. Aún así, el viaje se hizo eterno.

Debo ser honesto con esto, y decirles que mentalmente venía preparado para encontrarme nuevamente con el Titán Atlas 1:1 que vi durante la E3. Tamaña desilusión me llevé cuando no estaba ahí para saludarme en la entrada del evento.

El escenario era ideal para el momento. Un galpón, seguramente de algún estudio fílmico menor, en un barrio tranquilo, posiblemente junto a otros lugares y, quién sabe, quizás en uno de ellos se estaba filmando algo que veremos pronto. Volviendo al evento, en la puerta esperaban a los periodistas de distintos medios del mundo. Un breve registro en la entrada, y ya estábamos adentro, listos para jugar y sacarle humo a las consolas.

La Relacionista de EA nos advirtió de no jugar hasta que nos dieran el permiso. Aún así, no dudé en buscar un lugar cómodo para ir preparándome para la partida. Había cuatro estaciones de juego, con un total de 48 consolas. El juego estaba en su versión de Xbox One, cada puesto adornado por un genial set de Turtlebeach y el pad de Titanfall para Xbox One. ¡Amor a primera vista!

El lugar tenía un poco de todo. Tres secciones de reuniones, un bar en cada extremo, en uno con gaseosas y comida, y en el otro con las bebidas alcohólicas. En dos de los puestos para reuniones se encontraban las ediciones de colección del juego. Como coleccionista que soy, me sentí atraído a ella desde que entré al lugar. Como polilla al fuego, me fui acercando despacio. No quería en mi atolondramiento tropezarme y hacer un papelón. A distancia, su tamaño engañaba. Recién a su lado pude apreciarla por completo. Con unos 40 o 45 centímetros de alto, la estatua se imponía por sobre el resto. Las imágenes que había visto tampoco le hacían justicia. El nivel de detalles es increíble y no pude sino babearme y lamentarme, puesto que tener una de estas preciosuras en nuestro país es algo cercano a lo imposible. El tamaño de la edición coleccionista del juego es bestial, y si la escultura me había parecido enorme, la caja superó mis expectativas. Me paré junto a ella, y me di cuenta que si mi hacía una "bolita", entraba tranquilamente en la misma. [N. de Ed.: No sé si editar esto.] Mientras estaba llorando delante de la súper caja, Abbie, la Community Manager de Respawn, tomó la palabra y, nos dio la bienvenida y ya, ahora sí, nos sentamos cada uno de los periodistas, control en mano, para comenzar lo que sería una experiencia genial. Abbie nos recomendó darle comienzo al juego por el tutorial. Apreté el botón de inicio.



Capítulo 4: Primeros pasos

PYTHAGORAS SE ACOMODÓ SU UNIFORME y miró al fondo de la habitación. Allí había un asiento, con un juego de palancas y botones que brillaban como una sinfonía luminosa. Se acomodó y abrochó los cinturones de seguridad. Tras presionar una secuencia simple de botones, la cabina se cerró. Pythagoras estaba listo para comenzar sus rutinas de entrenamiento.

Se me hace difícil en ocasiones no llenar los espacios vacíos de una trama con elementos propios. Defectos, uno puede decir, de un soñador. Cada miembro de la prensa tenía un nombre de algún científico o filósofo. Einstein, Freud, Pythagoras eran sólo algunos de ellos. Esto le daba un toque gracioso a la situación, y no escapaba de ser un chiste recurrido entre los allí presentes.

El tutorial fue lo que uno esperaría de todo juego. Una suerte de selección de aprendizajes en un ambiente que traía muchos recuerdos del genial



DE COLECCIÓN. La Edición de Colección del Titanfall no es barata. Cuesta $250 USD, pero trae una genial estatuilla de casi 50 cm. de alto con un titán Atlas y varios soldados. Para el más exquisito definitivamente.



MI GIGANTE DE METAL. Habrá tres clases de titanes. Atlas será la más versátil, mientras que Ogre será el tanque y el Stryder la unidad rápida. Si bien no tendrán armas exclusivas, habrá que elegir el equipamiento para cada uno en base a nuestra habilidad.

Portal. Quizás también efecto de que ambos juegos usen el mismo motor gráfico. Las pruebas variaban un poco, presentándonos los nuevos movimientos en pequeños bocados, para luego darnos una evaluación combinada.

Este modo también presentaba algunas de las cosas nuevas que Titanfall trae a la cancha. La primera de ellas es una Pistola Inteligente. El arma marca blancos para luego, al disparar, pegar siempre en la cabeza. Para los que hayan jugado Resistance, la funcionalidad es similar al Bullseye, aunque no hace falta lanzar un Tag con anterioridad.

Además de las armas, el tutorial enseña a movernos usando el nuevo sistema de desplazamiento. Como novedad, ahora podremos usar un pequeño jetpack para propulsarnos por segunda vez en el aire, e incluso podremos caminar sobre paredes, al mejor estilo Neo. Los que se hayan familiarizado en su momento con Mirror's Edge seguramente tendrán una curva de aprendizaje menor a los demás.

Las últimas pruebas finalmente se dieron con los titanes. Empezando con algo simple, como combatir a un titán. La agilidad y velocidad de dedos se vuelve esencial en esos momentos. Analizar el terreno en milésimas de segundos y buscar escondite, a riesgo de ser aplastado por los gigantes de metal. "Titanfall Ready" se escuchó por la vocecita. Finalmente había llegado la hora de subirme a mi primer titán.

Desde ese momento, todo cambió.

Capítulo 5: El calor de la batalla

YA PREPARADO PARA SALIR AL COMBATE, comencé a explorar mis alternativas. Revisé el armamento de mi soldado, Pythagoras. Tenía dos clases para elegir, la tercera se desbloqueaba, la primera de ellas seguía la tradicional línea del Asalto, un Fusil de asalto, una pistola automática, granadas de mano y un par de habilidades especiales, la más importante de ellas, volverse invisible. La segunda clase armada era casi igual, pero cambiaba el fusil por la Pistola Inteligente.

Para con los titanes se repetía el caso. Había dos clases disponibles, con una tercera a desbloquear. Acá los cambios eran más sutiles, ya que sólo se modificaba el arma principal de cada unidad. La primera tenía una ametralladora, mientras que la segunda cargaba con un lanzagranadas.





Antes de siquiera poder empezar a jugar, uno de los desarrolladores del juego se paró detrás mío para darme un poco de información extra. Esta beta contaba con cuatro modos de juego: Attrition es un Team Deathmatch clásico, Hardpoint en cambio apunta a controlar puntos en el mapa, y con Last Titan Standing se comienza con el titán y el ganador resulta quien quede en pie. El último modo, Beta Mix –que no va a estar en la versión final–, es una suerte de mezcla que alterna al azar los modos de juego entre ronda y ronda. El representante de Respawn me dijo que empezara con Attrition, y así fue.

MOLESTA, MOLESTA IA

Titanfall ofrece el tradicional arsenal de armas inspirado en títulos definitorios del género, como Quake. También trae a colación novedades como la Smart Pistol MK5, capaz de marcar enemigos para que la munición busque sola a su objetivo.

A continuación tuve que soportar los sesenta segundos más largos de mi vida. La ansiedad ya tocaba las nubes por mi lado, y las manos comenzaban a mostrar los primeros signos de Parkinson. El contador llegó a cero y la pantalla se puso negra, hubo unos ruidos de fondo y, casi sin darme cuenta, Pythagoras estaba en una nave a punto de saltar sobre el terreno de Angel Fall, el primer mapa de los dos disponibles en la Beta. Un robot con un gigantesco "Smiley" en el pecho indicó el permiso, y sin dudarlo me abalancé a saltar. Una caída impresionante que me revolvió el estómago.

Ya en el piso, comencé a explorar mis alrededores, vi una pared, y decidí probar el nuevo sistema de movimiento. Corriendo no dudé en saltar dos veces. Llegando al borde, mi obediente Pythagoras se estiró y trepó al techo de un edificio. Esos pocos segundos de acción ya habían sido suficientes para estar seguro de que esta no sería una experiencia tradicional.

Mientras revisaba el entorno, comencé a escuchar los primeros indicios del combate. Corrí por sobre los techos intercalando saltos, doble saltos y corridas por las paredes. Todo parecía mezclarse en un conjunto armonioso y dinámico. Vi en la cercanía un grupo de enemigos y decidí volverme invisible. Debo decir que no es una invisibilidad completa, sino más bien parcial. Prestando atención, se puede ver a otros personajes que la estén usando. Aprovechando el elemento sorpresa, me acerqué por detrás de ellos. Apreté el botón de golpe y saltó un cartel. Había muerto. Sin darme cuenta, otro jugador se había metido por detrás de mí y aprovechando mi descuido se encargó de despacharme. Enfurecido, volví a



renacer [N. de Ed.: El gamer no muere, respawnea] y salí a buscar más enemigos. Ahora utilizando tanto los techos como los edificios que tuvieran cuartos internos, me moví por los bordes del escenario con una fluidez que nunca había visto en otro first person shooter. El mapa me indicaba con un punto rojo la posición de los enemigos. Decidí emboscarlos de una forma similar. Esta vez guardé el poder de la invisibilidad hasta último momento.

Salté de la ventana del dormitorio en el que me había acobachado, y con la precisión que uno suele tener –y nunca más repetir– dejé caer una lluvia de metal sobre sus cabezas. El contador marcó "Grunt Kill +3". Había liquidado... a tres NPC. Mi emoción cayó al piso, parecía que toda la maniobra había sido en vano. O por lo menos así creía yo.

El asunto es que toda acción que tomemos nos da puntos. Matar a un grunt o a un jugador, por ejemplo. Estos puntos no sólo se transforman en beneficios para subir de nivel, como suele ser el caso, sino que restan tiempo del contador de nuestros titanes. Al primer titán lo podemos llamar a los dos minutos de partida, mientras que a los subsiguientes debemos esperar unos tres minutos. De esta forma, mientras más participemos en sumar puntaje, más rápido podremos llamar a nuestro coloso metálico.

Los tres lacayos que acababa de liquidar en mi momento de gloria, si bien me arruinaron la idea de tomar mi primer "kill", me sumaron los puntos necesarios para llamar a mi primer titán. Sin pensarlo dos veces, busqué un lugar y coloqué la bengala. "Titan fall inbound", dijo la IA del juego. Un sonido brusco se escuchó en el aire, como una explosión, miré al cielo: una nube se acercaba a gran velocidad. Preocupado, me alejé del punto de impacto. Una polvareda se levantó tras un sonido de impacto. Allí, adelante mío, estaba Atlas, mi primer titán. Una bestia mecánica inmensa, cubierta por un escudo de energía azul. Casi tropezándome (por dentro), corrí a buscarlo. En la pantalla apareció el botón de abordaje, y sin pensarlo dos veces lo presioné.

Finalmente me había subido al titán. Pensé que sería una tarea imposible, pero no. Ahí estaba yo, al mando del gigante que le dio su nombre al juego. Decidido a que la oportunidad valiera la pena, me mandé de lleno al combate. No tardé mucho en encontrarme en una de las plazas centrales, donde un grupo de enemigos se encontraba ya librando una ardua batalla. En una esquina se escondía un piloto humano, y con mucho amor terminé con su partida metiéndole un par de cuetazos. Revisando el escenario, no tardé en hacerme con un par de números a favor, cortesía de unos grunts que andaban por ahí, tratando de escapar de mi presencia. Me sentía como una fuerza imparable, un arma de destrucción, un cacor acorazado. La fantasía no tardó mucho en llegar a un abrupto final, cuando una alarma sonó, y una serie de misiles impactaron en el duro trasero del Atlas. Las campanadas de daño crítico cubrieron la pantalla. "My ass!, My ass!" Mi titán todavía no estaba destruido, por lo que rápidamente ejecuté un movimiento a un costado y desplegué el escudo de energía. ¡Jamás recular! Con este, y repitiendo las referencias a The Matrix, al igual que Neo, no solo detuve las balas del otro titán, sino que se las regresé, con un poco de interés extra. "¡Tomaaaa, malditooo soretooooor!" [N. de Ed.: Los efectos de audio lo pongo yo. De nada.]

ARMAS DE GUERRA

Titanfall ofrece el tradicional arsenal de armas inspirado en títulos definitorios del género, como Quake. También trae a colación novedades como la Smart Pistol MK5, capaz de marcar enemigos para que la munición busque sola a su objetivo.

Al poco tiempo le estaba descargando una serie de misiles automáticos y un cargador de la ametralladora. "Titan Doomed", apareció en mi pantalla. Con eso sabía que mi enemigo estaba por morir. Sin dudarlo, corrí hacia él. Recordaba haber visto en los avances que se podía arrancar al piloto de la cabina, y quería comprobar la veracidad de esto. Ya al lado de su condenado titán, presioné el botón de golpe. ¡Mi Atlas golpeó contra el pecho del oponente, y arrancó de sus entrañas al piloto! Si bien duró un segundo, no pude dejar de regodearme en lo que estaba pasando y pensar en la cara de aquel a quien estaba eliminando. El Atlas lo revoleó al gringo como si tirara un calzón sucio. La emoción duró poco, lección que aprendería pronto, y otro titán disparó destruyendo a mi coloso del amor, no sin que antes yo pudiera eyectarme, saliendo disparado por los aires.

Rápidamente, saqué mi arma anti-titanes. Una suerte de Javelin, que no dudé en usar contra mi atacante. Ya invisible, me aposté sobre un techo, y comencé a apuntar sobre el desprevenido enemigo. El primer disparo me quitó la cobertura,



pero el titán no me llegó a ver, ya que en pocos movimientos me había metido en un edificio cercano. Me asomé por una ventana como una novia primeriza y le acerté otro misil. Desesperado, el gringo intentó eliminarme con las explosiones de sus misiles, que entraron por la ventana. Para su desgracia, yo ya me había subido a otro techo, y le di el tiro de gracia. Con su titán condenado, me quedé viendo cómo, poco a poco, su final se acercaba. Cuánto picor. Cerca de este, su piloto también escapó, más no de mi mira de mico asesino, ya que no logró llegar al suelo con vida.

Mi segundo titán estaba listo para ser llamado. Pero esta vez quería probar algo diferente. Por desgracia, no se pudo. Hubo un silbido y luego un ruido seco. ¡Me habían matado nuevamente! No hay tiempo para descansar en Titanfall, y eso es algo que hay que tener muy en cuenta.

Los siguientes minutos de partida se conformaron por un frenético intercambio de tiros, victorias y derrotas. Cuando menos lo esperaba, la partida terminó. Mi equipo había sido derrotado. Un cartel nos avisaba que ahora estábamos en el Epílogo de la partida.

Esta nueva mecánica de juego es más que entretenida, y pone a los jugadores en dos roles. El equipo perdedor deberá llegar a un punto donde esperar la llegada de una nave de rescate. El equipo ganador tiene que evitar que los otros escapen, ya sea eliminándolos o destruyendo la nave. Durante el epílogo, cada muerte es final y no hay "respawn". Esta vez, me agarró de sorpresa, aunque por suerte todavía tenía a mi segundo titán, aquel que no había podido llamar por mi repentina muerte.

Me apuré en llegar al punto de extracción y llamé a mi Atlas. Ahora decidí no subirme, sino que lo activé y le di el comando de quedarse en modo Guardián. De esta forma, defendería su posición hasta las últimas consecuencias. En el ínterin, busqué un punto donde ocultarme y planear una estrategia. Poco me imaginaba lo que vendría. Eran cuatro titanes contra mi pobre mico metálico. Duró un gas, pero los hizo pensar antes de seguir su avance. Desde mi escondite aproveché para hacerme de los dos pilotos que no tenían su titán desplegado y terminé lanzándome, en vano, maldita sea, sobre uno de los cuatro mastodontes. Morí, obviamente –ourror–, y la nave en la que el resto de mi equipo iba a escapar estalló en mil pedazos.

Capítulo 6: Detrás de los titanes

Attrition fue sólo el comienzo, pero la experiencia que obtuve me sirvió para dominar casi todas las rondas de Hardpoint. Coordinar el juego en equipo sin hablarse entre unos y otros no es tarea fácil, pero los buenos juegos saben llevar a sus jugadores a hacerlo de todas formas. Una especie de lenguaje mudo, se puede decir.

Mi primera ronda de Hardpoint se dio en Fracture, una zona abierta con edificaciones subterráneas y amplios terrenos baldíos. Este escenario beneficiaba el uso de los titanes por sobre el humano. Mientras que en la superficie los gigantes metálicos se abarrotaban unos entre otros, por debajo de ellos los soldados nos dábamos cariño con granadas y fusiles. Fracture invitaba a dejar el titán en automático, mientras nos dedicábamos a darle caza a los otros pilotos.

En medio de una partida, me encontraba en el techo de uno de los pocos edificios del mapa. Debajo de mí se preparaba para caer mi Atlas. Estaba decidido a no usarlo, y dejarlo en automático, mientras buscaba tropas para eliminar discretamente. Ni bien aterrizó mi silencioso y servicial compañero, un piloto enemigo también llamó a su titán. Mudo, me quedé observando desde la distancia cómo se destruían el uno al otro. En un arrebato de coraje, decidí hacer algo diferente. Salté sobre el titán oponente y, aferrándome a su lomo, vacié el cargador mi arma, una y otra vez. Más tarde me enteraría que esta maniobra se llama Rodeo. El piloto enemigo se escapó de la escena y trató de eliminarme. Para cuando pudo hacerlo, su titán ya era historia.

La partida terminó y mi equipo resultó ganador. Incluso llegamos a derribar la nave de rescate del otro grupo, con la ayuda de nuestros titanes. Mientras revisaba mis botines, una persona se me acercó y me invitó a entrevistar a los miembros de Respawn.

Con la excitación de un pequeño chimpancé con los pañales sucios, me levanté de la silla y me fui casi corriendo, anotador y grabador en mano, hacia la sala de reuniones. Allí me esperaba Abbie Heppe, la CM con quien había hablado horas antes. Nos miramos, sonreímos y como si de dos amigos se tratara comenzamos a charlar sobre el juego, el estudio y otros temas.

La charla se prolongó durante unos 50 minutos, tiempo largo para una entrevista dirán algunos, pero lo cierto es que entre pregunta y pregunta, siempre salían temas aparte. Por ejemplo, en un momento le pregunté si me podía contar un poco de la historia detrás del universo de Titanfall.

"El juego transcurre en el futuro, la humanidad dejó la Tierra y se fue a otros mundos", dijo Abbie. "Titanfall toma lugar en el 'límite' del espacio, tiene toda una onda de Western, con mercenarios, caza



UN TOQUE DE TCG

Las Burn Cards serán cartas que iremos consiguiendo al azar, y nos darán habilidades especiales durante la duración de nuestra vida, ya sean armas súper cargadas, la habilidad de revivir o mayor defensa.

recompensas y demás. Esta ambientación fue la que nos inspiró también a darle lugar a algunas mecánicas como el Rodeo de titanes."

"¿Podríamos decir que es similar a Star Wars, con planetas como Tattooine?", pregunté, con el corazón desbocado. "¡Exactamente!", dijo Abbie, y nos reímos un rato juntos. [N. de Ed.: Esto me huele raro.] La conversación siguió, y Abbie me reveló algunos detalles más del juego. Como era de esperarse, la historia de Titanfall estará en un modo aparte, pero el mismo mantendrá la estructura del multiplayer competitivo. La diferencia consiste en que recibiremos mensajes diferentes y habrá unidades "héroe" en los escenarios. Otro asunto que discutimos fue con respecto a la limitación de jugadores, por lo que Abbie llamó a uno de los diseñadores, quien con mucha seguridad comentó que de las pruebas surge que 6 contra 6 es el mejor balance. Sus palabras tenían mucho sentido, y era algo que había notado en mis primeras rondas.

En un determinado momento se nos acercó Vince Zampella, y mi corazón de fanático se aceleró. Él (mico entrometido) se sentó al lado de Abbie y se integró a la charla. Vince me contó sobre su inspiración al respecto. "Con Jason queríamos hacer un juego que moviera para adelante al género, algo que se sintiera familiar, pero fresco... Hace unos tres años que comenzamos a trabajar en las bases de este proyecto, probamos motores, ideas, fuimos revisando conceptos y demás... Lo que este motor nos permite hacer es mantener los 60 fps vitales para todo juego de disparos, pero a la vez desplegar una gran cantidad de acción en la pantalla, sobre todo cuando hay 5-6 titanes a la vez, o en Last Titan Standing, 12 titanes en simultáneo. Así mismo queríamos hacer algo que fuera entretenido de jugar. Crear una saga nueva nunca es fácil, pero el equipo de Respawn ha hecho un trabajo excelente con el juego", aseguró Mr. Zampella, sin signos de irse del lado de Abbie.

La cuasi entrevista estaba llegando a su fin. El reloj ya marcaba casi las 7 de la tarde. Llevaba más de cinco horas en el lugar y mi vuelo de regreso partía en unas tres más. Di un par de vueltas por el complejo, saludé nuevamente a Abbie, Vince y al resto del genial equipo de Respawn, EA y Microsoft y salí a buscar un titán... el taxi del siglo XXI.

Ya arriba del vehículo, mi mente comenzó a caer nuevamente en su lugar. La ansiedad se iba acomodando y regresando a sus niveles normales. Por dentro, seguía recordando esas partidas, el lazo que se generaba entre jugadores y titanes, aún sin hablar. Trataba de recordar toda la charla con Abbie y el resto del personal [N. de Ed.: Y Vince]. Abrí mi anotador, revisé las notas que había tomado y no pude evitar concentrarme en una de ellas, aquella nota que había puesto como idea para este artículo: "La Xbox One finalmente encontró su Killer App". [i]

JOEL EMSLIE Y SUS TITANES

"Cuando pensé en el diseño de los titanes lo primero que me dije fue que tenía que darles personalidad. Utilicé técnicas viejas de trabajo en resina con alambres y luego elaboré los diseños finales."













Vuelta al cole

¡Lo peor que nos podría pasar!

EN REALIDAD, AL CONTRARIO. Los horribles niñitos tienen que cumplir con sus obligaciones estudiantiles, liberando para nosotros todas las máquinas del amor que tiene la casa. ¿No es genial? ¡Mientras ellos sufren el embate de la vida y se esfuerzan en enseñarles a sus maestros a pilotear las netbooks, nosotros nos embarcamos en aventuras y salvamos el mundo como en los viejos tiempos!

Pero bueno, vamos a los premios. Tenemos en este número del picor un par de macanitas bien lindas. Por un lado, gracias a la gentileza de **GAMELOFT ARGENTINA**, una remera **100% GAMER**, un minion y un... muñequito de Spider-Man (?). ¡Pero eso no es todo! Por la gracia de **CODEMASTERS** y **fortyseven.com** tenemos también tres códigos de descarga de **F1 2013** y de la manota de **MILESTONE** y **Plug-In-Digital** se van cinco de **World Rally Championship 4** para los que participen del sorteo. Yeah!

Para ganarse alguno de estos picores, entren en **bit.ly/MOHU0W**

A quienes quieran escribirnos por fuera del sitio, del foro, de Twitter o de la fanpage de Facebook, o sea, old style, manden una paloma mensajera a revista@irrompibles.com.ar

< < < < < REVIEWS > > > > >

Serena

CABRAS LESBIANAS MACABRAS

NARRATIVA INTERACTIVA, aunque rima, es un tema. Y aquí en Serena se demuestra, una vez más, que los videojuegos tienen un potencial enorme para transmitir historias memorables. El hacedor de esta pequeña pero aguda experiencia –apenas dura una hora, tal vez menos– es Senscape Interactive, una empresa liderada por el que personalmente considero el mejor game designer argentino, Agustín Cordés, a quien los lectores de [i] ya deben conocer porque lo hemos entrevistado alguna vez por su espeluznante aventura en desarrollo, Asylum. Agarren la colección y miren [i] #5, pág. 4, "Una visita a Hamwell". Este señor delgado, de mirada penetrante y la misma nariz de Lovecraft, es también el creador de Rasguños, alias Scratches.

Serena es gratis y se consigue en Steam. Visiten la web oficial en waitingforserena.com, bajen el juego –pesa muy poco– y sumérjanse. Cuando floten a la superficie, apenas una hora más tarde, van a sentir que vivieron una experiencia para recordar, y van a agradecer que existan cosas como esta en nuestro medio favorito. Serena está hecha con Dagon, el motor propiedad de Senscape. La pequeña aventura transcurre en una cabaña que el engine luce plenamente, con una magnífica gráfica de Pablo Forsolloza, el artista líder de la empresa. La cabaña es lúgubre y el espacio que alberga transmite incertidumbre, es decir, se logra un ambiente perfecto para una historia de terror. Porque, viniendo de Senscape, se trata de una narrativa que mete miedito, que aflige, que se revela más siniestra a cada momento. El protagonista es el esposo de Serena, sufre de amnesia y la tarea consiste en explorar la cabaña para recordar lo ocurrido y encontrar a su mujer. El monólogo está hablado –la voz principal es del gran Josh Mandel, escritor y diseñador de la gloriosa Sierra– y subtitulado, todo en inglés lamentablemente para estas pampas. Esto impide disfrutar la aventura si no se tiene buen conocimiento del idioma; pero si ello no resulta un obstáculo, Serena logra envolver en una atmósfera tan impecable como dramática.

El jugador se mueve entre nodos. En cada uno es posible mirar en 360° y en la mayoría es posible "tocar" con el mouse los objetos que vemos. Cada cosa despierta recuerdos en el protagonista. Si bien casi todo es estático cuando estamos parados en un nodo –además de un reloj de péndulo con su sonoro tic-toc, sólo se ven sombras moviéndose tras las ventanas y diminutas partículas se mueven como motas de polvo en el aire–, la inmersión es perfecta. La música de piano hace un trabajo certero en cuanto a complementar la atmósfera narrativa.

A medida que abrimos cajones y miramos los objetos que pertenecen a Serena, la historia comienza a retorcerse para culminar en un desenlace atroz.

No dejen de experimentar este juego, un homenaje al género y un regalo a la comunidad que adora las aventuras, en especial las de terror. Serena es, además, una muestra de lo que vamos a vivir cuando entremos, aterrorizados, a las sombrías habitaciones y corredores de Asylum. [i]

LOS DATOS:
- MICROSOFT STUDIOS
- CRYTEK
- ACCION
- XONE

QUÉ ONDA:
Una pequeña pero abrumadora historia de terror interactiva.

LO BUENO:
El ambiente, los monólogos, la música, la experiencia. Es gratis. ¡Es argentino!

LO MALO:
Sólo en inglés. El libro "Cabras lesbianas macabras" no existe.

Por Durgan A. Nallar
Dan

80%



Thief™

Thief

Un ratero con aires de ladrón ninja

LA NOCHE ENVUELVE LA CIUDAD, una ciudad sucia y oscura llena de callejuelas asfixiantes que oprimen el corazón. La ropa me aprieta en la entrepierna y las correas que ajustan la capa en mi tórax a duras penas me dejan respirar. Me doy cuenta que el paso del tiempo también se hace sentir en los fichines, ya no soy ágil y siento que necesito aflojar este corset sadomasoquista, o bien cambiar mis desarreglos alimenticios de la última década. Mi nombre es Garrett y lo tuyo... es mío.

A mí no me arreglás con pinturitas y papel glacé metalizado... ¿o sí?

Una década después de la última entrega de Thief (Deadly Shadows), volvemos a calzarnos las botas de Garrett, el ladrón medieval más famoso. Este antihéroe nació en el '98 y cautivó al instante nuestros corazones de gamer por su extraño modus operandi. En una época en la que los FPS estaban en plena explosión, Thief: The Dark Proyect aparecía como el anti-FPS. En lugar de salir a los tiros, había que esconderse en las sombras y solo atacar cuando era inevitable. No había pólvora ni láser, solo flechas con extrañas prestaciones. Era una aventura mezcla de sigilo y acción. Hoy, Thief vuelve a las andadas, intentando revivir este extraño nicho en un género donde no hay una fórmula mágica.

Thief hacía de las sombras un elemento primordial de su gameplay. En la oscuridad no se veía prácticamente nada, y todos los eventos se unían con unas animaciones de poco despliegue pero con un diseño maravilloso. En esta nueva versión, se actualizó con animaciones acorde a los tiempos que corren y podemos ver que Garrett explota las posibilidades del Unreal Engine. El despliegue gráfico es asombroso. La ciudad es ahora mucho más detallada, sucia y menos contrastada, con ratas que se cruzan por el camino, e infinidad de cornisas y techos de los cuales colgarnos para avanzar sin ser detectados por los guardias. Las sombras no son tan oscuras, lo que facilita un poco la visión pero a veces nos deja pensando... ¿cómo es que ese guardia no puede vernos si estamos casi tocándole el trasero con las narices? El sigilo es otra vez el protagonista principal mientras las paredes desvencijadas, la lluvia y el humo de las chimeneas envuelve todo en una atmósfera sofocante. El tiempo pasó y las enfermedades tomaron las calles de la ciudad bajo la opresión del Barón Northcrest. Garrett roba para vivir y vive para robar, se convierte de un ladrón experto, en un ratero experto, mientras la milicia del Barón controla las calles. Poco a poco descubriremos que el papel de Garrett va a ser mucho más importante.

Lo tuyo es mío y mis amigos ¿son los tuyos?

En esa pesada ciudad del siglo 18, Garrett tiene pocas amistades. Su amiga más cercana desaparece en un confuso episodio y solo cuenta con su amigo Basso, a quien podemos visitar para hacer algunos "trabajos". Claro, eso si logramos encontrarlo, porque a veces es muy difícil dar con los lugares por lo cerradas y retorcidas que son las calles. No hay buenos puntos de referencia visual, así

Por Sebastián Di Nardo
@mokirrompibles



que es necesario consultar el mapa constantemente. Lo más tedioso es quizás la cantidad de veces que carga un nivel hasta que llegamos a destino. Entrar por una ventana en ciertos casos obliga a esperar varios segundos, dependiendo de la máquina o consola que tengamos. Es seguro salirse de clima o fastidiarse cuando equivocamos el recorrido y hay que volver atrás. Si el gameplay de Thief hubiera sido bendecido con las virtudes de Skyrim, la cosa hubiera sido muy distinta.

Entre estos tiempos de carga fatídicos, Garrett suele moverse toscamente robando cualquier objeto de valor que haya a su paso. Tenedores, ceniceros, cepillos, cualquier cosa que valga unos mangos llama la atención de nuestro antihéroe, que de alguna manera tiene que pagar el costo de sus flechas.

El arsenal es bastante similar a los anteriores: flechas comunes, con agua, con fuego, lo que sirva para despejar su camino. Todo tiene un costo y para reponer equipo se necesita dinero y, por supuesto, encontrar al contrabandista de armas en la retorcida ciudad. Sin flechas valemos lo mismo que la caca de un perro en la suela de una ojota. Sin flechas somos la panzada de los guardias, a los que podemos golpear con una cachiporra y un movimiento digno de brazo ortopédico. Si tenemos la poca fortuna de toparnos con uno con ballesta, hay altas chances de salir convertidos en pavo real, con el culo lleno de flechazos. De todas maneras, Thief tiene "unnoseque" que lo hace interesante.

Pese a lo torpe que puede ser a veces el gameplay, uno tiene la necesidad de seguir descubriendo esa ciudad y de toparse con personajes como Madame Xiao Xiao, la dueña de la Casa de las Flores. Ella es un hombre vestido de mujer que rige el prostíbulo buena onda de la zona y donde generalmente van los personajes importantes de la ciudad a "aliviar" tensiones. Los escenarios tienen un diseño impecable y repleto de detalles, pero es una pena descubrir que las rutinas de los personajes secundarios casi no existe. Uno puede encontrarse con algún borrachín que orina interminablemente. Su rutina es hacer pis y puede hacerlo hasta el fin de los tiempos y sin mediar palabra mientras nos quedemos ahí, observándolo. En el prostíbulo por ejemplo hay un hombre al que le gusta ser golpeado por una chica; me quedé durante un buen rato viendo cómo pedía y recibía la golpiza del siglo. Porque su trabajo es pedir y el de ella pegarle... eternamente.

Thief se mantiene fiel a la idea original de hace una década introduciendo notables cambios gráficos y pese al gameplay tosco resulta interesante, si uno logra soportar los tiempos de carga y acostumbrarse al ambiente agobiante de la nueva ciudad. Se mejoró muchísimo el sistema de lockpicks para abrir cerraduras, pero en el camino se perdió la magia de romper las herramientas al fallar.

El fichín fue un poco maltratado por la prensa porque la vara estaba muy alta en expectativas. Es una pena que no tomaran elementos de juegos como Skyrim para darle mayor apertura y credibilidad al entorno y los personajes secundarios. Pese a la vida gris y autómata de la ciudad, vale la pena darse una vuelta para ver qué trae Garrett en sus manos y esperemos que, a futuro, traiga algo más que un cepillo o un tenedor usado. [i]

LOS DATOS:
- EIDOS MONTREAL
- SQUARE ENIX
- ACCION Y AVENTURAS
- PC, PS3, PS4, X360, XO

QUÉ ONDA:
La ansiada vuelta de Garrett, el caco más cool del medioevo.

LO BUENO:
Buenos gráficos, poco contraste, audio OK, gameplay tosco pero eficaz.

LO MALO:
Personajes poco ágiles. Inteligencia artificial floja y NPC sin rutinas. Circulación acotada en niveles asfixiantes, poca libertad.

70%



Broken Age - Act I

El retorno del rey

LOS DATOS:
- DOUBLE FINE PRODUCTIONS
- AVENTURA GRÁFICA
- PC WINDOWS, LINUX, OUYA, ANDROID, IOS, OSX

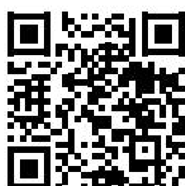
QUÉ ONDA:
El regreso de Tim Schafer a un género que conoce.

LO BUENO:
Perfecta ejecución, arte fascinante, excelentes voces, personajes y mundos imaginativos. Subs en castellano.

LO MALO:
Los puzzles son bastante simples.

Por Tomás García
@Zripwud

¿?%



CUÁNTO TIEMPO ESPERAMOS QUE TIM SCHAFER volviera a lo que mejor hace, un género de fichines que por naturaleza solo puede concentrarse en personajes e historia. Pero aunque nosotros le pedimos esto, él nos dio otra cosa, ¡y qué suerte que lo hizo!

La evolución misma de Tim Schafer como escritor hace ya mucho tiempo que lo alejó de los juegos "graciosos". Sí, Monkey Island y Day of the Tentacle son de los más cómicos que han existido, pero obras magnánimas como Grim Fandango (ver pág. 20) demuestran que la historia y los personajes tienen más peso cuando hay corazón, además de gracia. Y eso hizo también en Psychonauts y Brütal Legend, nos dio juegos divertidos pero que se concentraban en los personajes y la historia más que en los chistes. Broken Age parece apuntar al perfeccionamiento de ese estilo.

Broken Age es una aventura gráfica de lo más clásica que uno puede llegar a encontrar, pero ejecutada con maestría. El arte, los diálogos, las voces y por supuesto la historia, cada parte cae en su lugar, construyendo una conexión con el jugador desde lo emocional, gracias a personajes con los que es muy fácil empatizar, a pesar de que sus vidas son totalmente diferentes a las nuestras.

En su primer instante, Broken Age – Act I, la primera parte de una aventura financiada vía Kickstarter que tendrá dos en total, nos presenta una decisión, elegir un personaje. La decisión es binaria y simple por mera ignorancia, ya que más allá de los escenarios en los que ambos personajes se encuentran, no sabemos más de ellos. La protagonista, Vella, se encuentra acostada sobre un árbol, en un largo campo montañoso, y un muchacho, Shay, en una nave espacial. Dos contextos diferentes para personajes que obviamente están destinados a encontrarse. Vella será ofrecida en sacrificio al terrible Mog Chothra, un monstruo del océano, mientras que Shay quiere tomar el control de la astronave.

No hay nada de espectacular en Broken Age más que su ejecución, como dijimos, y no por eso es malo. Lo importante es que, por lo menos en esta parte inicial de la aventura, cumple las expectativas al pie de la letra y nos entrega una memorable aventura cuyo acto resolutivo promete ser aún mejor, gracias a la vasta imaginación que tiene el diseñador estadounidense y al oficio y perfeccionismo de Double Fine. Broken Age produce esa rara sensación de que nada de lo que se ve es familiar, lo que hace mucho más fácil perderse en ese mundo de fantasía.

Todavía falta para tener el juego completo, esto es tan solo un aperitivo para la conclusión, lo que nos va a permitir ver el cuadro completo, tal como Schafer lo plasmó inicialmente. Pero nos sirve para ver que nuestra confianza no fue apostada en vano en Double Fine y que, a pesar de ser un género que por sus inherentes características podría considerarse "opaco", quien lo hace bien, todavía puede hacerlo brillar de nuevo. No se lo pierdan. [i]

¿SIN PUNTAJE?

Como este es solo el primer acto de la aventura, esperaremos la salida de la segunda parte para calificar el juego como un todo. Por ende, esta review no lleva puntaje.

Verán nuestro veredicto en irrompibles.com.ar

The Last of Us: Left Behind

Mejores amigas

LEFT BEHIND LA TENÍA DIFÍCIL. Siendo un DLC que venía a ampliar una historia tan redonda, las expectativas con las que cargaba eran muy altas. Los comentarios del tipo "este contenido solo viene a meter la pata" no faltaron. ¡Pero, para sorpresa de muchos, vale la pena! Aquí, Ellie y su amiga Riley deben enfrentarse solas a los infectados en una noche aterradora.

En los zapatos de una Ellie mucho más niña, este DLC single player divide su historia en dos partes bien diferenciadas, pero no por eso inconexas. Quienes hayan disfrutado de The Last of Us se deleitarán sin lugar a dudas con estas nuevas horas de juego, ya que volverán a revivir un momento clave de la aventura principal, pero también encontrarán nuevos elementos interesantes para darle una re significación a lo ya conocido.

Y con lo dicho, queremos mencionar que el DLC también presenta dos enfoques diferentes. La parte que revisita lo que vivimos en el original mantiene la jugabilidad ya conocida: sigilo e intensas secuencias de acción. Pero en lo que respecta a la nueva historia, Naughty Dog se ha declinado por fomentar más la exploración y la interacción con el ambiente. De esta forma, a nuestro entender, se propicia una mejor composición ludo-narrativa ya que no se satura al jugador con las secuencias jugables repetitivas que en el juego base, por momentos, no hacían más que frenar el avance de la trama y dejar como poco creíble a ciertas situaciones.

En los momentos en los que se nos narra el pasado de Ellie, se han introducido cambios que eliminan esa atmósfera agobiante que, de haber estado, no combinaría para nada con la sensación que produce un paseo entre amigas. Cuando se regresa a la ya contada historia junto a Joel, la perspectiva cambia y el peligro acecha en cada rincón.

Dentro de las novedades, encontramos la presencia de ciertos minijuegos basados en QTE (Quick Time Events) y un cambio de enfoque con respecto a los que antes llamábamos diálogos "opcionales". Cada conversación con Riley, cada comentario, por más fútil que suene, cobra protagonismo ya que la misma atmósfera jovial de la historia lo propicia. En The Last of Us por momentos se hacía difícil apreciar ciertos easter eggs porque la amenaza de muerte era constante. En un ambiente más relajado, las situaciones destinadas a presentar a Ellie como un personaje vivaz y alegre se sienten más naturales.

El nivel de producción de Left Behind es idéntico al que Naughty Dog nos tiene acostumbrados: una calidad gráfica deslumbrante, un sonido magistral y actuaciones dignas de aplauso.

Nos mantuvimos a raya durante todo el artículo para no destripar ningún detalle argumental y, por ende, nos limitaremos a decir que este capítulo, de apenas unas tres horas de duración, esconde una catarata de emociones que logra incluso enaltecer a The Last of Us. Quien haya disfrutado el original, apreciará mucho a este DLC que, en algunas cosas, hasta lo hace mejor. [i]

LOS DATOS:
- SCEA
- NAUGHTY DOG
- AVENTURA-ACCIÓN
- PS3

QUÉ ONDA:
Una ampliación a la ya genial historia de The Last of Us.

LO BUENO:
Su apartado técnico, su narrativa, las adhesiones al gameplay.

LO MALO:
Su precio es algo elevado.

Por Florencia Orsetti
LuNaTiKa

90%





The Novelist

El juego de la vida

LOS DATOS:
- ORTHOGONAL GAMES
- AVENTURA
- PC, MAC, LINUX

QUÉ ONDA:
Un fichin sobre la vida familiar.

LO BUENO:
Ofrece rejugabilidad. Su historia es memorable.

LO MALO:
Mecánicas de juego repetitivas. El modo stealth.

Por Florencia Orsetti
LuNaTiKa

75%



BLOQUEO DEL ESCRITOR. La pesadilla de todo aquel que guste de plasmar sus ideas en una hoja de papel. Dan Kaplan, el protagonista de The Novelist, atraviesa por ese karma. En la desesperación, este hombre de familia ha arrastrado a su esposa e hijo a una recóndita cabaña en busca de inspiración.

Desarrollado por Orthogonal Games, The Novelist sigue la estela de esas pequeños juegos que se han vuelto muy grandes gracias al auge de lo indie. Nos referimos a títulos que exploran aspectos de la vida del ser humano que, años atrás, jamás se hubiese pensado que un videojuego abordaría. En el fichín que nos toca revisar se nos presenta a una familia disfuncional que busca el resurgir del cálido clima hogareño. Las cosas han estado tensas debido a que el ya nombrado Dan tiene problemas para publicar su nuevo libro. ¿La solución? Unas vacaciones alejadas de la rutina que, además, prometen ser la llave para reavivar el fuego pasional del matrimonio, y a su vez, la forma de lograr que su pequeño hijo Tommy esté más cómodo.

En todo este embrollo, contrariamente a lo esperado, el jugador desempeña un papel que no corresponde a uno de los personajes presentados sino al de un fantasma. ¡Sí, un fantasma! Nos convertiremos en un ser etéreo y ayudaremos a la familia a cumplir sus deseos explorando la casa en busca de memorias y relicarios. A través de este proceso, conoceremos los pensamientos de cada miembro del hogar y la forma en que cada uno prefiere que sucedan las cosas. Teniendo esta información, nosotros decidiremos si satisfacer los caprichos de uno u otro. ¡Pero claro! En este juego las decisiones sí que importan. Y no sólo en darnos un final diferente entre varios posibles. Nuestras elecciones también cambiarán el curso de lo que suceda y comenzaremos a sentir que jugamos "nuestra historia". De esta forma, empatizaremos muy fácil con los personajes y llegará el punto en el que elegir será un proceso duro.

Sin embargo, no todo en The Novelist es positivo ya que en lo que respecta a jugabilidad cae constantemente en la repetición. Sumado a eso, incluye un elemento stealth que no encaja y se siente innecesario al poco tiempo de juego. Por más extraño que parezca, nuestro fantasma no es invisible, los Kaplan pueden vernos. Para evitar esto, tendremos que avanzar con cautela y escondernos en las distintas luminarias que hay distribuidas en la casa. Antes de iniciar la partida, se nos sugiere jugar sin este modo sigilo. Recomendamos que así lo hagan, van a ahorrarse algunos dolores de cabeza.

Al final del día, lo más interesante que nos queda es su historia, que incluso es rejugable. Pero que esto no los eche atrás. La misma se hace valer ya que se desenvuelve siguiendo un enfoque adulto que posiblemente no vayan a encontrar en muchos otros títulos. Si bien no es un videojuego para cualquiera, quienes busquen una trama tan profunda como realista, sin llegar a ser pretenciosa, hallarán en The Novelist algo más que satisfacción. Lo consiguen en www.thenovelistgame.com [i]

VUELVE LA LIGA DE CAMPEONES

SÁBADO 12 DE ABRIL, AUDITORIO BS.AS.

/GTLARGENTINA

GTLARGENTINA.COM

GIGABYTE Top League



12 A 20HS
AV. PUEYRREDÓN
2501

GIGABYTE™ NVIDIA SAMSUNG Kingston



Tt eSPORTS By Thermaltake

NZXT.



EDIFIER® CX Thermaltake



EVGA





LIGHTNING RETURNS™
FINAL FANTASY® XIII

Lightning Returns: Final Fantasy XIII

13 días para el fin del mundo, 13 días para una review

Y EL FINAL LLEGÓ. El capítulo que cierra esta trilogía, que estuve jugando durante los últimos años, cayó finalmente en mis manos. Tanto tiempo de espera, de ansiedad, de intriga, confluyen en este momento de júbilo que no estoy dispuesto a estropear. Sólo resta sentarme, tranquilo y paciente, a jugar sin ningún tipo de interrupciones. Pero antes, me surge una duda...

Le pregunto a Dan para cuándo necesita la review, y no puedo evitar el "ourror" ante su respuesta: ¡13 días! ¡¿Sólo tengo 13 días para ganarlo y escribirla?! ¡El reloj corre, tengo que empezar a fichinear ya! Y a escribir también. No hay tiempo que perder, ¡a la gamercueva!





Día 1

El juego me recibe con una espectacular cinemática. Se ve preciosa. El movimiento de los personajes, los gestos faciales, todo denota una gran calidad de trabajo, era lo menos que podía esperar de un Final Fantasy.

Aparecen algunos personajes familiares y arranco a probar el sistema de pelea, que, por cierto, sólo nos deja luchar con Lightning. No vamos a disponer de un grupo esta vez.

Día 2

Empiezo a adentrarme en la historia: al parecer el mundo entero está por llegar a su fin en tan solo 13 días. ¡Este Dan es un maldito! Bhunivelze, el Dios supremo, no puede hacer nada para evitarlo, pero ni lento ni perezoso planea crear un nuevo mundo una vez que éste haya sido destruido. [N. de Ed.: ¡Lo mismo que yo, muhahaha!] Acá es donde entra Lightning, servidora del Dios. Su trabajo como Redentor consiste en salvar la mayor cantidad de almas posible antes del Apocalipsis, para que renazcan en el nuevo mundo. Sólo tengo 13 días. ¿Conseguiré salvar todas las almas? ¿Conseguiré terminar la review?

Día 3

Un antipático relojito aparece al costado de la pantalla, y no deja de correr. No sólo me marca el horario, sino que me dice cuántos días quedan para el fin. Me empiezo a poner nervioso.

Arranco algunas sidequests, increíblemente hay muchísimas para hacer desde el inicio. Estoy sumido en un caos, muchas cosas para hacer, mucha información junta. No sé por dónde empezar, quiero hacer todo junto y no puedo. Y el reloj corre.

A todo esto, perdí mi primera misión, no llegué a tiempo. Se ve que algunas pocas tienen límite de duración. No puedo volver a hacerla, ya está, está perdida.

Otra cosa que me llamó la atención es que las batallas no dan experiencia. ¿Entonces cómo se consigue XP? Con misiones. Cuando completás una, te recompensan con una mejora de atributos (vida, ataque, magia, etc.) En Lightning Returns no existe el "grindeo" ni la subida de nivel. Raro.

Día 4

Este fichín me despierta sentimientos contradictorios. Me gusta lo que veo, me gusta lo que hago, me gusta la historia y los personajes, pero no me estoy divirtiendo tanto como debiera. ¿Por qué será?

Día 5

Ya entendí, el tema con el relojito es así: cuando marca las 6:00 am, Lightning regresa a la "base" llamada Arca. No hay forma de evitarlo y no importa qué estás haciendo, a esa hora todo se interrumpe, Lightning vuelve y termina el día. Los NPC, las misiones y los monstruos también varían según el horario. Es bastante frustrante porque me hace hacer todo apurado.

DURO DE MATAR

Lightning Returns es, por lejos, el juego más difícil de la trilogía, en varios aspectos. Yo sé lo que están pensando, micos orgullosos, porque yo también lo pensé: "no voy a jugarlo en fácil, eso es para cobardikas, yo soy un gamer hecho y derecho". ERROR. No dejen que su orgullo los engañe ni que nadie los tilde de humita por arrancarlo en fácil, es lo mejor que pueden hacer, en serio. Sobre todo porque se simplifican mucho algunas de las mecánicas más frustrantes. Es otra experiencia de juego.



Día 6

Las batallas son geniales y el sistema está estupendamente diseñado, pero aún así no me son muy gratificantes. No me dan mucha recompensa, un poco de guiles, algún objeto y listo (ni hablar que no dan experiencia). Las siento como una pérdida de tiempo, literalmente. Me doy cuenta que para dominarlas bien requieren mucho tiempo de prueba y error, y eso es lo que menos tengo. Encima si me escapo de una batalla me penalizan restando una hora en el reloj, buh.

Día 7

Empiezo a visitar otros mapas del juego. Nova Chrysalia, el mundo de Lightning Returns, está divido en cuatro zonas inmensas. Dos son metrópolis muy pobladas, llenas de vida, con mucha gente con la que hablar. Las otras dos, en cambio, son gigantescos paisajes agrestes mayormente desolados. Todas las zonas están disponibles desde el principio y podemos visitarlas a piacere. Lo curioso es que cada una desarrolla una historia de forma independiente. El progreso del juego no es lineal, podemos arrancar una misión en una zona, dejarla por la mitad, y seguir avanzando con otra. Nosotros elegimos el orden de la narración.



Día 8

Sigo recorriendo el mundo de Nova Chrysalia, es realmente hermoso y enorme. Pero no tengo tiempo de explorarlo como quisiera, las horas vuelan y debo completar misiones. Es como irte de vacaciones al extranjero con un paquete turístico y limitarte a hacer los tours programados a las apuradas.

Día 9

¡Oh, conseguí mi propio chocobo! Es un ejemplar precioso y puedo bautizarlo como me plazca, escribo el nombre sin titubear un segundo: Picor. Mi fiel montura me lleva por los amplios prados salvajes a una velocidad asombrosa, y eso no es todo, ¡también pelea a mi lado! Sin duda, las batallas con Picor son las mejores.

El juego se va poniendo mejor día a día.

Día 10

Hora de hablar del sistema de pelea. En este fichín disponemos de los "arquetipos", que son algo así como estructuras personalizables de habilidades. Podemos usar tres arquetipos como máximo en las batallas, los cuales vamos alternando una y otra vez. Algo así como cambiar de job en medio de la pelea. Es muy parecido a lo visto en el X-2... pero bien hecho. Es un sistema realmente complejo, cada arquetipo necesita de un traje, un arma, un escudo y accesorios, y cada uno de estos elementos tiene sus propios stats. Hay decenas de combinaciones diferentes para armar.



Día 11

El fichín me está gustando cada vez más. Me voy adaptando mejor a la extraña modalidad de horario y me estoy familiarizando aún más con el sistema de batalla. Ya descubrí combinaciones de arquetipos muy poderosas, las peleas son cada vez más divertidas.

Día 12

Bueno, con casi 50 horas de juego encima, la batalla final se acerca: el deadline. Ah, y el boss final también, claro. ¿Cuál de los dos será más difícil? Muy pronto lo sabré.

Día 13: Conclusión

Finalizado el juego, debo decir que me dejó una sensación agridulce. Lightning Returns es el resultado de una serie de decisiones de diseño controversiales que pueden definirse con una sola palabra: contradictorias. Está lleno de ideas, conceptos y elementos soberbios y muy originales, pero que no son compatibles entre sí, e incluso resultan extraños para un RPG. Como consecuencia de esto posee también algunos problemas de equilibrio, tanto argumental como de gameplay. Por ejemplo, no es raro encontrarnos con "vacíos", horarios donde no podemos hacer nada porque la sidequest que seguimos arranca a determinada hora y el resto están completas y/o inaccesibles, lo cual no nos deja más opción que hacer tiempo. Podríamos decir que casi todos los problemas de este juego recaen en esa maldita palabra: tiempo.

La clave para disfrutar de este fichín y no caer en la frustración inmediata, consiste en cómo encararlo. Puede que en un principio se sientan un poco mareados con tanta información y cosas para hacer, pero no se desesperen, y más importante aún, no pierdan la cabeza por el tiempo. Van a tener que correr, sí, pero no pretendan hacer todas las sidequests porque no van a llegar (a menos que usen una guía, micos tramposos). Es importante que sepan eso de antemano. El juego también lo sabe, por eso una vez finalizado nos habilita un New Game + para que completemos las misiones que quedaron pendientes y sigamos mejorando los atributos de Lightning.

Por otro lado, el sistema de pelea sorprende por su dinamismo y complejidad. Es realmente genial. La estructura de los tres arquetipos alternables compensa la soledad de Lightning en batalla. Es como tener tres personajes en uno. Además, podemos personalizarlos estéticamente para evitar el cansancio visual que produce ver durante 50 horas al mismo personaje.

En fin, el espacio se acaba al igual que mi tiempo y viene la pregunta más importante, ¿deberían jugar a este juego? Bueno, si les gustaron las dos entregas previas, entonces sí, absolutamente. Se van a encontrar con algunas mecánicas extrañas, pero también con varias mejoras en comparación con los juegos anteriores, y si no los jugaron, deberían arrancar por ahí. Sin embargo, si no les convence el camino que tomó la saga en estos últimos años, entonces quizás deberían dedicar su tiempo a otra cosa, el fin del mundo puede esperar. [i]

LOS DATOS:
- BIGBEN INTERACTIVE
- RPG
- PS3, X360

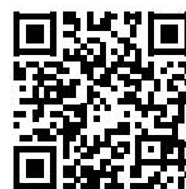
QUÉ ONDA:
Una de las entregas más arriesgadas de la saga, con elementos impropios de un RPG. Lo van a amar y odiar.

LO BUENO:
Posee un mundo abierto enorme para explorar libremente. El sistema de batalla, la variedad de trajes. La música.

LO MALO:
El sistema de tiempo y la sensación de apuro constante hacen que sea muy fácil frustrars. Algunos puntos de la historia carecen de desarrollo.

Por Facundo Fernández Lleventon
Cufa

72%



Car Mechanic Simulator 2014

¡A desatornillar, a desatornillar!

LOS DATOS:
- PLAYWAY
- RED DOT GAMES
- SIMULACIÓN
- PC

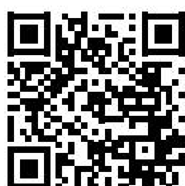
QUÉ ONDA:
Como Gearhead Garage, pero 14 años después. Buscar el problema, cambiar las piezas y a otra cosa.

LO BUENO:
Excelentes gráficos y ambientación. Nos ayuda a entender e investigar más sobre el funcionamiento de nuestros coches.

LO MALO:
El manejo en la pista no aporta mucho. No permite modificaciones en el auto, solo repararlo.

Por Fernando Coun
Shinjikum | @ferCoun

65%



–NO CREO EN EL INFIERNO, Marcos –le dije, mirando su cara desencajada al terminar el relato–. Y menos en uno de coches. Aunque viendo cómo quedó el tuyo, me hacés dudar. Pero no te preocupes –continué con voz falsamente optimista–, si tu seguro no lo cubre, mi primo Carlitos te lo deja como nuevo por unos pesos.

No es que dudara de las habilidades mecánicas de mi primo. Suele triunfar donde otros hacen aceite. Así que llamé a la grúa y cuatro horas después –y algunos "sánguches" y fernets más– estábamos los tres –Marcos, su auto y yo– en el taller de Carlitos. Nos recibió con un fuerte: "¡Este viene directo del infierno!" Sus pupilas dilatadas, su boca abierta de par en par y sus manos grasientas en la cabeza no dieron la mejor primera impresión a Marcos, que me miró desesperado como diciendo "¿Estás seguro de que podemos confiar en él?". Mis hombros subieron y bajaron pesados, casi casi resignados.

El taller, después de varios años de arduo trabajo, había crecido bastante. Tenía tres elevadores de coches, banco de pruebas de suspensión y frenos y una pequeña pista trasera. De más está decir que no hizo falta explicar nada. Los problemas saltaban a la vista. Motor, caja, tren trasero y delantero, circuito eléctrico. Todo necesitaba reparación. Eso sí, chapa y pintura no hacía, así que después teníamos que llevarlo por nuestra cuenta al chapista de enfrente.

Nos quedamos un rato con Marcos. No siempre se tiene la posibilidad de ver a un verdadero mago de la llave inglesa en acción. Pero para nuestra decepción la magia nunca llegó. Sacar los tornillos. Desmontar la rueda. Analizar el estado de la pieza. Repararla en el banco de trabajo o comprar por Internet el repuesto –nuevo o usado–, con entrega instantánea. Volver a poner todo en su lugar. Vender los sobrantes. Nada más trivial. Aunque debo reconocer que nosotros no hubiéramos podido hacerlo sin ayuda. Por suerte, YouTube cuenta con toneladas de instructivos ATM –aptos para todo mico– sobre el mundo tuerca.

Nos fuimos a casa, con la promesa de mi primo de que en un par de horas tendría todo listo. Pasaron varias anécdotas con "sánguches" y cervezas hasta que finalmente cayó la noche y volvimos al taller. Para nuestra sorpresa ya estaba debajo de otro vehículo, mucho más entero. Al vernos me dijo: "Vení, Fer, ya terminé lo tuyo", con cara de suficiencia. No era para menos. Había realizado un trabajo soberbio. El motor encendía y ronroneaba como nuevo. Las ruedas –volvía a tener cuatro– giraban en su lugar. Carlitos al ver la cara de sorpresa y alegría de Marcos no pudo evitar un "¿Y qué esperaban? No se puede hacer más lento". "Che, Carlos, ¿cuánto?", le dije algo preocupado. "Precio de familia, son sólo los repuestos. Pero que lo cuide un poco más, la próxima...", me respondió afectuosamente. Marcos, ya subido en su –ahora solo abollado– clásico americano, no escuchaba nada más. Estaba dándole duro al acelerador. Pagué lo convenido y salimos para lo del chapista, ahora sí, más cerca del purgatorio. [i]



Hearthstone
Heroes of Warcraft

¡OURROR! Me predispongo a trabajar más tiempo y Blizzard lanza un juego de esos que te atan a la silla hasta altas horas de la madrugada. Hearthstone es todo lo que un gamer puede desear: mecánica simple, potencial estratégico, variedad de desafíos, competencia real y diversión gratuita.

Hace rato que los juegos de cartas coleccionables extendieron sus dominios a la web (¿qué no a esta altura?). Primero fueron los experimentos de los fanáticos con conocimientos en programación, y luego fueron las empresas dueñas de las licencias las que decidieron saltearse el paso de la impresión y replicar con unos y ceros lo que habían construido durante dos décadas en el mundo material. Magic: The Gathering Online, conocido por todos como MOL, no fue el pionero pero sí el más importante. Blizzard, que ya exploró el mundo de las cartas con World of Warcraft Trading Card Game en 2006, tomó la posta y decidió readaptar las mecánicas típicas de estos juegos al universo digital.

¿Innovó? No, pero en sacarle el máximo provecho a lo conocido y probado radica su secreto. Nada de crear universos nuevos, tomemos lo que existe en el mundo de Warcraft y listo. Nada de complicadas mecánicas, usemos cristales (maná para los entendidos) para jugar los esbirros y los hechizos, y demos batalla para reducir la energía vital del rival. Nada de cobrar para jugar, el dinero sólo sirve para acceder más rápido a las mejores cartas, pero el paso a paso es divertido y para nada tedioso.

COMIENZO

Al crearse una cuenta en Battle.net o al abrir la que ya tenemos, debemos descargar la beta del juego (en breve saldrá la versión definitiva). Una vez instalado, comenzamos el tutorial, donde nos asignan un héroe, la maga. Más adelante podremos optar por otras categorías de personajes, como guerrero, paladín, sacerdote, chamán, brujo, cazador, druida y pícara. Cada uno con una habilidad especial.

En pocos minutos aprendemos lo básico, aunque hacer las cosas bien llevará más tiempo. Algunos viciosos de la estrategia avanzada lo sentirán "simplón" y no le darán el ruedo suficiente para engancharse. Lo que se pierden...

Las partidas duran entre 5 y 15 minutos, rara vez más, y se logra la victoria cuando la vida del rival se reduce de 30 a 0. Para eso usamos hechizos y el daño que hacen los esbirros, quienes a su vez tienen una resistencia. Cada vez que un esbirro recibe daño, pierde vida; cuando llega a 0, es destruido. Todas las cartas que se van del juego se destinan a la pila de descarte.

El mazo tiene 30 cartas y se roba una al comenzar el turno. El jugador uno arranca con tres y el jugador dos con cuatro (una es un cristal extra en la mano que se puede gastar en cualquier turno). De esta manera se equipara la desventaja de no comenzar. El orden de los jugadores lo decide aleatoriamente una moneda virtual.

No hay fases en el turno. Uno puede hacer todo lo que desee mientras tenga opciones, tiempo y cristales –se pueden usar una sola vez por turno–. Tampoco se interactúa con el rival, salvo cuando se jugaron secretos: hechizos ocultos que activa el oponente ante ciertas circunstancias.

Por Pablo Huerta
Nada que perder / Radio iRed / Miércoles 22 hs.





Los esbirros pueden atacar a otros esbirros o al héroe. Uno no puede elegir defenderse, aunque hay varias criaturas con Provocar, habilidad que obliga al rival a atacar a ésta en lugar de al héroe.

EVOLUCIÓN

Todos los héroes comienzan en el nivel 1 y a medida que se juegan partidos se ganan puntos de experiencia. Lógicamente, las victorias premian mejor. Al subir de nivel se consiguen nuevas y mejores cartas de regalo, sobres y monedas de oro (para comprar más sobres e ingresar en la Arena).

Arrancamos con una colección de cartas básicas ligadas al alma, algunas neutrales y otras específicas de cada héroe. Nuestras recompensas en cartas, cuando subimos de nivel o abrimos sobres, podrá anexarnos cartas comunes, poco comunes, legendarias o épicas.

Acá no se pueden ni vender ni comprar naipes. ¡Mercaderes abstenerse! Salvo las cartas ligadas al alma, el resto se pueden desencantar y convertir en polvo arcano. Con este polvillo mágico es que creamos aquellas cartas que nos interesen. Se elige entre las disponibles en la colección completa y su rareza determinará el costo.

MODALIDADES

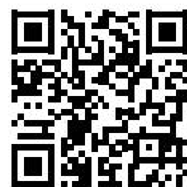
Se arranca la historia en el modo Práctica, donde se deberá vencer a todos los héroes de la AI para activar el modo Jugar. En la modalidad Jugar se podrá optar por enfrentar a un aficionado o a alguien con rango. En ésta opción, partimos del rango 25 y las victorias o derrotas determinarán nuestra posición en la tabla global. En cualquier caso, el software tarda menos de 30 segundos en encontrar un oponente digno, acorde a nuestro nivel.

También se pueden añadir amigos, chatear con ellos y batirse a duelo. O ingresar en la Arena, un formato superentretenido. Para los expertos es un draft. Para los novatos, una modalidad que da a elegir entre tres héroes y luego se arma el mazo con las cartas elegidas por ronda. Cada ronda nos ofrece tres opciones, por lo que habrá 30 rondas en total.

QUÉ ESPERAR

Hearthstone garpa porque podemos arrancar, avanzar, competir, y cuando nos "cansamos", continuar con otro personaje, que ofrecerá una estrategia de juego completamente nueva. Podemos lograr todo esto sin tener que invertir un centavo, ni jugar muchas horas al día. Está en varios idiomas y la traducción al español es impecable.

Como no podía ser de otra manera con Blizzard, se ocuparon del más mínimo detalle: el entorno es amigable, las acciones se entienden fácilmente, toda carta tiene su explicación, y cada jugada viene acompañada de un comentario de los personajes y animaciones suaves que no interrumpen la dinámica del juego; además, los colores, el sonido, las potenciales mejoras. ¿Qué se puede agregar? Ah, sí, que ya se están organizando torneos por dinero y que pronto se lanzará para los sistemas operativos Android e iOS. [i]







NVIDIA GeForce GTX 750

Maxwell muestra sus cartas

Por Ing. Pablo N. Salaberri
@salaberrip

A TODOS NOS GUSTARÍA MANEJAR UN FERRARI O UN PORSCHE, pero la realidad es que no podemos pagar semejante auto y terminamos con algo más "mundano". Lo mismo sucede con las tarjetas de video, soñamos con tener la configuración más grosera de VGA como ser una GTX 780 Ti en Quad SLI, pero muy pocos siquiera podemos o queremos pagar una de esas bestias. ¿Qué terminamos haciendo?

Quizás apuntemos a una GeForce GTX 760 y descubramos horrorizados que tampoco nos alcanza el dinero. Ahí nos ponemos a llorar y terminamos comprando una tarjeta de generación anterior para poder al menos jugar decentemente. Ya no.

Si recuerdan, con el lanzamiento de la 650 Ti, NVIDIA llenó un nicho de mercado: el de los gamers que no podían gastar un dineral pero aún así querían un GPU que aguantara los juegos del momento. Ahora NVIDIA nos tomó por sorpresa y lanzó una renovación de su arquitectura Kepler. Su nombre código: Maxwell.

Sin embargo, en vez de lanzar Maxwell en la gama alta hizo la "gran Intel", esto es, lanzar los productos de la gama intermedia para luego sacar los productos más potentes en el futuro. ¿Por qué? Porque Maxwell apunta a una palabra muy de moda hoy: Eficiencia. O lo que la compañía llama "movilidad primero".

Maxwell es un refinamiento de todo lo visto y leído acerca de Kepler pero enfocado desde una nueva perspectiva, en donde primero se lanzarán los productos amigables con la movilidad y luego saldrán las GPU de escritorio de alta potencia. Podría decirse que si antes NVIDIA hacía sus diseños "de arriba hacia abajo" (primero las GPU potentes de escritorio, luego el resto) ahora cambiaron a un diseño "de abajo hacia arriba". Y está bien, porque hoy en día las arquitecturas móviles son las estrellas de cualquier dispositivo que se anuncie como ser tablets, ultrabooks, notebooks, Smartphones, etcétera.

¿Cómo se traduce la eficiencia en este caso? Usando el mismo proceso de 28 nm que Kepler, NVIDIA refinó Maxwell a tal punto que la GeForce 750 –o 750 Ti– tiene un consumo tan miserable (60 W) que no hace falta alimentarla con un conector PCIe de 6 pines, los 75 W que provee la ranura PCI Express sobran. Su competencia, la Radeon 260/260X, consume 150 W, por lo cual necesita alimentación adicional.

Dentro de sus mejoras, podemos citar al NVENC, NVIDIA Video Encoder, que recibió un incremento en su rendimiento de 1.5 a 2x respecto de Kepler, y como resultado podríamos "encodear" video de 6 a 8 veces más rápido que tiempo real. Esto lo pone a la par de Intel QuickSync. NVENC es muy importante para NVIDIA por dos características: ShadowPlay y GameStream. El primero sirve para capturar video en tiempo real de nuestras refriegas sin pérdida de frames, y el segundo sirve para que, usando una NVIDIA Shield, sea posible jugar en la pequeña consola a cualquier título de PC usando el GPU para la gráfica y enviándolo luego al dispositivo.

En términos de potencia del GPU hubo cambios. Si recuerdan la arquitectura de NVIDIA y Kepler, 192 CUDA cores se comportaban como un bloque SMX, ahora en Maxwell los SMM (la nueva



forma de denominar a los SMX) se componen de 128 CUDA cores y 8 unidades de textura. Claro que los nuevos cores tienen algo de "salsa secreta" para mejorar la performance sin disparar el consumo. NVIDIA asegura que Maxwell tiene el DOBLE de performance por watt comparado a Kepler, lo cual es increíble porque ambas arquitecturas usan el mismo proceso de fabricación de 28 nm. No tenemos números precisos, pero 128 CUDA cores de Maxwell son capaces de entregar un 90% de la performance de 192 CUDA de Kepler, lógicamente en un espacio mucho más reducido.

También trabajaron duro en el bus de memoria. Si bien GDDR5 es violentamente veloz, también consume mucha energía cuanto más amplio es el bus. En Maxwell, NVIDIA optó por un bus de memoria de 128 bits solamente (contra 192 o 256 que utilizan en Kepler) y para evitar las penalidades de un bus reducido, elevó la caché del GPU de 256 KB a 2 MB. Esto reduce el tráfico del GPU al bus de memoria puesto que muchos datos ahora podrán estar en el cache, reduciendo de esta manera el consumo energético del bus de memoria.

Pero hablemos un poco de las tarjetas. NVIDIA lanzó dos nuevos modelos: GTX 750 y 750Ti. El primero hace gala de 512 Stream Processors (o 4 SMM) mientras que el segundo tiene 640 (o 5 SMM). Las unidades de textura son 32 y 40, respectivamente, mientras que los ROP quedaron en 16. Como dijimos, ambas tienen un bus de memoria de 128 bits GDDR5, pero la GTX 750 tiene 1 GB de RAM a 5 GHz mientras que la Ti tiene 2 GB a 5.4 GHz.

El consumo de la 750 es de 55 W a una frecuencia stock de 1020 MHz, mientras que la Ti consume 60 W a la misma frecuencia. Como ya dijimos, con estos consumos no es necesario tener conector extra de energía. Sin embargo, NVIDIA tiene tanta confianza en su producto que permitirá a los fabricantes poner el conector ya que el GPU puede correr fácilmente a más de 1300 MHz sin soluciones de refrigeración complejas.

¿Dónde posicionamos esta tarjeta contra la competencia? Según NVIDIA estas tarjetas duplican el rendimiento de la GTX 650/650 Ti con el mismo consumo y compite mano a mano con las AMD R7-260/260X consumiendo la mitad de energía.

Los precios sugeridos en Estados Unidos son de 119 dólares por la 750 y 149 por la 750 Ti con 2 GB de RAM (aunque habrá una versión de 1 GB quizás a 129/139 dólares, depende de los fabricantes).

Y la pregunta es: ¿qué tal rinde? Al cierre de esta edición, estaba camino a la editorial una tarjeta para que sometamos a nuestra tortura habitual. Así que cuando tengamos los benchmarks terminados, los publicaremos en nuestro sitio web. Lo que hemos visto por la web, de primera mano demuestra que la tarjeta promete mucho para lo que vale.

Cerrando, es un producto muy interesante para el nicho al que apunta. Si la 750 tiene ese nivel de rendimiento en la gama media, no podemos hacer más que volvernos locos de lo que nos pueda dar NVIDIA cuando Maxwell llegue a la gama alta. Pero hoy por hoy, la 750 es una gran tarjeta para el gamer que no quiere destruir su cuenta bancaria. [i]

Agradecemos a NVIDIA Latinoamérica y Mazalán Comunicaciones por la información brindada y las imágenes de prensa de las tarjetas.

CONSUMER ELECTRONIC SHOW 2014

Viajamos a Las Vegas para meter la napia en la feria de tecnología más importante del mundo

Por Jonathan Romero
Business Manager | extreme-Box.com



LAS VEGAS. La ciudad del pecado no descansa, mucho menos en el mes de enero cuando se ve inundada por periodistas en tecnología que arriban desde diferentes partes del mundo para cubrir la feria de tecnología más importante del planeta.

Llegar hasta esta ciudad del estado de Nevada es el primer contratiempo a sortear. Desde nuestro país no hay vuelos directos, por lo que el viaje con sus combinaciones se traduce en 17 horas de paciencia. Cuando por fin me encontré instalado en mi habitación del Hotel Harrah's, el martes 7 de enero, decidí hacer un reconocimiento de campo para ver qué tenía para ofrecerme la meca de los casinos.

Si bien es impactante en el recorrido durante el día, como es de esperar, Las Vegas cobra vida de noche cuando se encienden las grandes pantallas y se iluminan los carteles de los hoteles más famosos del Strip, la calle principal de la ciudad. Durante la noche pueden encontrarse shows totalmente gratuitos como la fuente del Hotel Bellagio que, bajo la luna, ofrece un impactante espectáculo de luces, música y aguas danzantes. Por supuesto que también encontré una interminable oferta de shows en los diversos teatros ubicados en los hoteles más importantes de la ciudad. Cirque du Soleil presenta más de ocho espectáculos estables en la ciudad. También son todo un éxito los shows de David Copperfiled, Elton John, Cher y Britney Spears.

Entre los hoteles y casinos más imponentes se encuentran el Bellagio con las comentadas aguas danzantes, el Caesars Palace con sus más de seis cuadras de extensión, el famoso Casino Riviera, donde se filmaron reconocidas películas como Casino y Ocean's Eleven, el Hotel Venetian con sus canales con góndolas que invitan a dar un paseo a la italiana bajo las estrellas y el New York-New York con su montaña rusa y su réplica de la Estatua de la Libertad a escala.

Otro destacado son las diversas tiendas. Entre lo más visitado se encuentran los dos Outlets, cada uno en un extremo de la ciudad y a los cuales se llega usando el transporte público que pasa cada quince minutos por la puerta de los hoteles más importantes. En dichas galerías al aire libre se encuentran las marcas más reconocidas, convirtiéndose en el lugar apropiado para comprar los regalos obligados para el regreso.

Para terminar con esta "mini guía de turismo", no se puede dejar de nombrar a la gastronomía extensa y variada de Las Vegas. Encontramos (y probamos) clásicos comercios de comida rápida, como también repostería francesa de la mejor calidad, el mejor sushi y, por supuesto, vinos de las regiones más famosas del mundo.

Pensar que la actividad del CES (Show de Electrónica de Consumo, por sus siglas en inglés) comenzó el día 7 de enero es un error. El domingo 5 se llevó a cabo el CES Unveiled, una pequeña exposición que se realizó en el Hotel Mandalay Bay, en donde se desarrolló una "pequeña" muestra para la prensa de lo que se pudo disfrutar durante los cuatro días de exposición en el CES. En dicho evento participaron más de 60 empresas entre las que se destacaron Lenovo, LG, Liquid Image, Living In Digital Times, Mad Catz Interactive, Manhattan, Marshall, Medissimo, meet

bob, Molami, Parrot, Pelican Progear, Phone Halo, Prescient Audio, Prong, Pure, Quantenna Communications, Rayovac, Samsung, Sculpteo SeeSpace, Seiki Digital, Sen.se, Siemens Hearing Instruments, Chevrolet ClearView Audio, Cobra Electronics, Dacor, Dexim Santom USA, DISH DJI Innovations, Dream Audiolabs, Dropcam, EnerPlex, Escort, Eton Corporation, First Data, Fitbug, Future Technology Enterprise LTD y Griffin Technology, entre otras.

El martes 7 de enero abrió sus puertas la muestra principal.

EL CES

A las 10:00 AM abrió sus puertas el CES en su edición 2014. Para llegar a tiempo, me levanté bien temprano y decidí tomar el colectivo que pasaba por la puerta del hotel Paris, donde me hospedaba, que recorre el Strip (la calle principal donde se encuentran los hoteles y casinos) de punta a punta y que, felizmente, tiene también su parada en el Centro de Convenciones de las Vegas.

Observar en forma panorámica a una cuadra de distancia el tamaño de la feria es impactante. El primer pensamiento que se me vino a la cabeza fue "¿cómo voy a recorrer todo esto?" Por suerte, contaba con dos días de recorrida.

Como la registración de prensa se realiza de manera previa y en forma online, lo único que restaba hacer para ingresar al evento era retirar el carnet que, en forma oscilante, colgaría de mi cuello por el resto de la jornada. Una vez dentro y luego de consultar los mapas, decidí comenzar por los booths más importantes, dejando los más pequeños y retirados para el segundo día. La organización al respecto es realmente fantástica, el CES dispone de un Hall central en el cual se ubican las empresas más importantes y dos salones de exposiciones laterales. En el Hall norte encontraron lugar, en esta edición, los automóviles (hablaremos de ellos en el siguiente artículo de la cobertura), mientras que en el ala sur se ubican las empresas pequeñas, muchas con productos revolucionarios.

INTEL, NVIDIA Y LENOVO

Los que estrenaban productos, tecnología y nuevos desarrollos eran los de Intel, NVIDIA y Lenovo. Intel presentó desde un Smartwatch que envía una señal de auxilio si su usuario se en-



cuentra en problemas, pasando por una nueva computadora basada en la tecnología Intel Quark hospedado en un formato de tarjeta SD con capacidades inalámbricas integradas y soporte para múltiples sistemas operativos.

Por su parte, NVIDIA mostró todo su poder gráfico con el Tegra K1, un procesador para móviles que permitirá la reproducción de contenido 4K y el desarrollo de juegos de alta calidad en dispositivos portátiles. Además, pude probar al fin la nueva consola Shield de la empresa, una suerte de Nintendo DS con esteroides, que ofrece un importante control de diseño agresivo y muchos juegos de calidad.

Para terminar, Lenovo presentó varios modelos de tablets híbridas y convertibles con Windows 8 y también, como novedad, la Beacon, su primer dispositivo de almacenamiento en la nube personal y el N308, su primera PC de sobremesa Android.

VISITANDO A NUESTRO PARTNER KINGSTON Y EL PROTOTIPO DE UN SSD HYPERX PCIE

Actualmente, son tendencia los SSD en sus distintas versiones. Con versiones nos referimos al formato de 2.5", al formato mSATA y el PCIe 1x. No sería lógico que en el CES 2014 alguna marca apostara por un SSD en alguna de sus tres vertientes y la cosa no ha defraudado en absoluto. Kingston ha sido quien ha apostado por presentar uno de sus productos en esta feria tecnológica. Concretamente, estamos hablando de una unidad dentro de la familia HyperX, pero que aún es un prototipo. Este SSD es el más rápido de Kingston y curiosamente también el primer SSD en formato PCIe.

La unidad Kingston HyperX SSD todavía no tiene nombre oficial. Sabemos que utiliza el controlador LSI SandForce SF3700 Flash y es capaz de conseguir velocidades de lectura de hasta 1800MB/s. La imagen del prototipo es un avance por parte de Kingston, ya que este aún no ha sido mostrado a los medios especializados. Reiteramos que estamos ante un producto en desarrollo, así que las dimensiones, diseño, color y nombre no son definitivos, aún pueden darse muchos cambios. Lo que sí está claro es que este SSD formará parte de la familia HyperX de Kingston.

La empresa no se pronunció con respecto a la fecha de salida al mercado, pero sí ha comentado que será el primer producto SSD de un portafolio revolucionario de la propia Kingston. Nos quedamos con las ganas de saber las capacidades de esta unidad SSD, el rendimiento final tanto en velocidad de escritura como de lectura o el precio de llegada al mercado. Una cosa sí que nos aventuramos a avanzar, bueno, dos, es que seguramente habrá una versión de 1TB que superará los mil dólares y que claramente estará enfocado en el segmento profesional. [i]

Lo mejor del CES 2014

Muchas fueron las novedades y prototipos presentados en CES este año. Hubo desde ollas de cocción lenta y robots que limpian hasta televisores que pueden doblar su pantalla para una sensación envolvente, como el 85U9B de Samsung (que también presentó cosas como un lavavajillas inteligente que parece traído del siglo 25). No faltaron, por supuesto, la clásica colección de computadores, tablets, smartphones, cámaras, proyectores y otros cachivaches impresionantes.

Tampoco faltaron los accesorios de "informática para vestir", una tendencia a la que quieren sumarse muchísimos fabricantes. Gafas, pulseras, relojes y... ¡joyas inteligentes!



OCULUS VR'S CRYSTAL COVE

Cualquiera que haya tenido la oportunidad de probar el prototipo de Oculus Rift sabe que esta tecnología de realidad virtual es el futuro de muchas cosas, entre ellas los videojuegos. En el CES 2014, Oculus volvió a sorprender con un nuevo prototipo que incluye dos mejoras: "positioning tracking" y "low persistence". La primera se vale de una camarita para registrar la posición de la cabeza, de manera que el sistema pueda saber si uno está mirando algo hacia adelante, por ejemplo, lo cual mejora la sensación de inmersión. La segunda permite ver algunas imágenes o textos con nitidez aunque estemos desplazándonos, por ejemplo una pantalla de computadora (virtual). Oculus dice que estas novedades podrán ser probadas en un nuevo prototipo y estarán disponibles en la versión al público.

A todo esto, se vio por ahí un tal PrioVR, un exoesqueleto modular para complementar el Oculus. Se podrá adquirir partes y mejoras por separado y el dispositivo permitirá, como es de imaginar, estar "dentro" de la acción.



ONEWHEEL

Si bien era macana que se había inventado el skate volador de Volver al Futuro, hubo una revancha entre las cosas más sorprendentes del CES 2014. Se trata de este skateboard motorizado "que te da la sensación de volar", según anuncian sus creadores, quienes mediante una campaña en Kickstarter por 100 mil dólares consiguieron fondos por 630 mil. Muchos quedaron muy excitados con las posibilidades. El motorcito es eléctrico y aguanta hasta seis millas con una sola carga, con una velocidad máxima de 12 millas por hora. Además de ser un concepto muy interesante, la Onewheel tendrá apps para iPhone y Android con las que seleccionar diferentes modos de "surfear", la velocidad límite, bloqueo, registro vía GPS, sistema para compartir la actividad con amigos, etc. Para ser más cool todavía, tendrá unos LEDs.



STEAM MACHINES

Desde su presentación por parte de Valve el año pasado, diversos fabricantes anunciaron planes para lanzar máquinas basadas en el sistema operativo Linux y preparadas para correr los juegos de Steam. Se vieron montones de modelos. Dell espera lanzar una Alienware compatible con SteamOS que tendrá un procesador Intel y tarjeta gráfica NVIDIA. Gigabyte ofrecerá dos modelos equipados con la tarjeta gráfica Intel Iris Pro 5200 y 8 GB de RAM.

Mondo Macabro

Mondo Macabro
Una historia posible

Por Hernán Panessi | @hernanpanessi
¡Escuchen a Panessi en FAN, por Radio LK, los domingos a las 17 hs.!

FRIQUISMO, CULTURA ALTERNATIVA, placeres de orillas. La calle Corrientes tuvo, durante mucho tiempo, dos paradas obligatorias para los inconformistas: Camelot Cómics Store y Mondo Macabro. Ambas –piedras fundamentales del delirio- sumaron a la construcción del imaginario contracultural de los '90 y '2000. Aquí, entonces, el recuerdo al videoclub especializado en cine extraño más importante del país.

El Godzilla está ahí: tieso pero amenazante, polvoriento pero vivo. Enquistado en lo más profundo de la Galería del Óptico, en Av. Corrientes al 1200, entre vinilos y gafas, un Godzilla verde de dos metros. El aire caliente expulsado por los aires acondicionados de los locales da justo en la frente de cualquier fisgón: la galería no invita a entrar. Pese a todo, el público siempre buscó maravillarse. Y para eso, ¿qué mejor que un Godzilla verde de dos metros en la puerta de un local pintado con monstruos imposibles? Ahí funcionó el videoclub más importante para todos los amantes del terror, gore y cualquier deformidad o rareza cinematográfica existente. Un espacio de resistencia para la cultura subterránea, alternativa y de márgenes. La sensación de infinito latía en Mondo Macabro. Fue un lugar donde pararon luminarias del cine, la música, la historieta, el periodismo y la literatura. Un lugar donde jueces alquilaban porno y ancianos, films tóxicos. Y en medio, mucha cinefilia.
¿Estrenos? No, los estrenos estaban en Blockbuster. Corría el año 1993, donde conseguir material raro era toda una odisea. Circulaban pocos tapes piratas y, para conseguir joyas internacionales, había que contactar a los propios realizadores. Mientras tanto, los videoclubes cerraban y abrían las canchas de paddle. El boom era otro. A contramano, un grupo de amigos se la pasaba hablando de cine extraño. Hasta que un día, la necesidad por mover aquello trajo una idea ambiciosa: "¿Y si juntamos nuestras colecciones privadas y las ponemos en alquiler?". Así fue. Por eso, con un total de 500 películas, parte el mito: nace Mondo Macabro. Fueron cinco miembros fundadores, entre los que estaban el periodista y productor Axel Kuschevatzky y Uriel Barros, que fue quien perduró hasta el último de los días.
Para su fundación, Mondo Macabro tuvo una influencia directa: las Noches Bizarras que organizaba el mítico Fabio Manes, ocurridas en la misma galería donde finalmente estuvo el videoclub. Nombres como Octavio Fabiano, Fernando Martín Peña y Diego Curubeto eran quienes movían los hilos de un cine disidente. Y desde allí, la novedad. "Bizarro" era una palabra que circulaba por esos círculos. Bizarro, que para el diccionario es: valiente, temerario, sagaz. Asimismo, "Bizarre" estaba escrito en las carátulas porno y sonaba como estrambótico. Y lo estrambótico, gustaba. De hecho, por un momento el local iba a llamarse "La tiendita del horror", nombre que finalmente fue desestimado por naif. ¡Bizarro! Circulaba mucho, asimismo, la palabra "Mondo". Mondo: sub-género que mostraba cómo se vivía en las sociedades más












pobres, pero siempre mostrando sus lados más enfermos. Y eso, también gustaba. La idea era que el proyecto terminase con doble "O": O-O. ¿Mondo Bizarro? No, ya lo habían usado Los Ramones. Hasta que un amigo de la banda, llamado Nicolás López, sugirió el nombre: Mondo Macabro. ¡Ping! ¡Púm! ¡Pan! Y de ahí, a la eternidad.

En los años noventa, los mismos responsables de Mondo Macabro abrieron otro local en la galería: Mondo Erotika, un lugar para conseguir pornografía y cine de diversas genitalidades. Al notar que era la misma gente que entraba a ambos comercios decidieron alquilar el lindero, tirar la pared y anexarlo. Y la historia se expandía. Su público, entonces, podía encontrar cine musical, terror, documentales shockeantes, films de culto, autores consagrados, truculencias varias y ahora, además, porno.

Lo dicho: muchas fueron las luminarias que pasaron por Mondo Macabro. Nombres como Pipo Cipolatti, Dee Dee y Marky Ramone, Santiago Segura, Ingrid Pitt, Tito Torbe, los Massacre, Lance Henriksen, Marcelo Pocavida, Kato "El Ninja Blanco" y muchos más. De hecho, bandas como los Babasónicos, llevados hasta allí por Daniel Melero, tomaron mucho de su imaginario: de lesbianas vampiras asesinas hasta Russ Meyer, de las go-go dancers hasta las películas de motocicleta. Todo quedó impreso en sus primeros discos. Se alquilaban videos, se tomaban los audios, terminaban en sus CDs. Mondo contribuyó a las búsquedas inconformistas. Quedarán para siempre los bateas repletas con sub-géneros de sub-géneros: de nun-exploitaition hasta nazi-exploitaition, de satanismo hasta nudies, todos con sus respectivas reseñas anárquicas en los cartones. Hasta el día de su cierre, el fichero de socios tenía unos 5800 nombres.

Fueron 18 años de historia. Una galería de personajes freaks, un tendal enorme de referencias imposibles, cantidades monumentales de horas en cintas de video, incontables héroes del underground que pisaron su espacio vital. Su cierre fue una herida, como la dejada por el final de Camelot Cómics Store, que la contracultura aún no sanó. Mondo Macabro cerró en enero de 2011, pero hubo un arreglo: pese al cierre, el Godzilla se mantuvo. Los turistas van a sacarse fotos con él, los nostalgiosos piantan lágrimas en su honor, los curiosos de siempre siguen sorprendiéndose ante su inmensidad. Y él, tieso pero amenazante, polvoriento pero vivo, sigue allí.



Zombie, historia de un miedo

Origen y significado de un monstruo clásico

Por Cecilia Barat
@La_Barat

LA CULTURA POP VIVE OTRO REVERDECER DEL ZOMBIE, una de sus clásicas criaturas del horror. Desde los años `30 del siglo pasado hasta hoy, han estado presentes en el cine, comics, novelas, series de TV, videojuegos. ¿Pero cuál es su origen? ¿Qué hay de real y de imaginario? ¿Cómo fueron evolucionando estas criaturas?

Siempre tendremos Haití

El primer poblado colonial en América se establece en 1492, en lo que hoy es territorio de Haití, en la isla de Santo Domingo o La Española, durante la expedición inicial de Colón al continente. Y aquí empieza esa historia tan peculiar, un triángulo con sus vértices: Africa-América-Europa. Entre los siglos XVI y XVII la incorporación de los territorios del "Nuevo Mundo" a la economía europea implicó no pocos conflictos entre las potencias. Si bien la corona española ejercía la supremacía, otras coronas invadieron y anexaron territorios y/o establecieron negocios lucrativos relacionados a la explotación de las Indias Occidentales. En el siglo XVII, Francia establece la colonia de Saint-Domingue en La Española, promoviendo la explotación de grandes plantaciones de azúcar, una planta no americana que se adaptaba muy bien en estas tierras. A partir de la explotación azucarera en las Antillas, norte de Brasil y sur de Estados Unidos, el precio de esta mercadería hasta entonces de lujo, comienza a ser económica y se vulgariza hasta tal punto que Europa se vuelve literalmente golosa.

Pero, ¿quién trabajaba la tierra en la plantación?: la mano de obra esclava de origen africano. Masas de africanos eran embarcados en la costa occidental, trasladados hasta los puertos antillanos (las Antillas eran las Sugar Islands); quienes sobrevivían las penurias del viaje eran vendidos e ingresaban como esclavos en los ingenios. Haití era en ese momento el enclave azucarero más importante del Caribe y la cantidad de población africana en la isla era tal y de tan variadas etnias (dahomeyanos, ghaneses, mandingas, minas, fon, yorubas, etc.) que produce la lengua créole, meztizaje de las distintas voces africanas y el francés, con una estructura gramática y fonética africana. Algo similar sucedió con la religión. El voudum, vodú, o vudú, son cultos sincréticos de danza, trance y posesión, trans-culturalizados, basados en la síntesis de conceptos comunes a diversas etnias africanas que tomaban contacto en América. Supone un dios supremo, abstracto, al que no se le rinde culto (el Buen Dios, Bon Dié) y un conjunto de divinidades llamados loas o santos, tales como Papá Legba (dios de los inicios), Dambalah (fertilidad), Egún (herrero), Erzuli (belleza femenina) y el grupo de loas Guedé (culto a los muertos). Para el voudum, es de suma importancia el diálogo entre muertos y vivos, porque permite la transmisión de información con los antepasados, la continuidad de la tradición y porque rechaza la idea de disociación entre vida y muerte. Durante la danza al ritmo de tambores bajo la conducción del houngán (sacerdote), se producen los trances, momento en que un loa "posee" al individuo; ese contacto con las deidades o los difuntos, produce conocimiento en el adepto.

El vudú no es una religión con una estructura centralizada, sino que tiene centros religiosos independientes y varían las formas de interpretación que hace cada grupo, pero no su tradición



básica. Hay varias formas del vudú haitiano, pero las más importantes son el Rada (de carácter benéfico, protector, estrechamente ligado a su origen africano) y el Petró (de carácter destructivo, usada en perjuicio de los enemigos, completamente créole, surgido en el contexto de la violencia esclavista en Haití). El vudú Petró tendrá un rol político fundamental en la resistencia al sistema de explotación y acompañará activamente al movimiento insurreccional de los esclavos. De esta forma el vudú se torna más interesante que la imagen de muñequitos pinchados con alfileres y demás condimentos para la pantalla.

Poco se habla, pero Haití es quien inicia el movimiento revolucionario independentista de América en 1791 (exceptuando EE.UU.), dos años después de la Revolución Francesa, amparándose en la letra de la Declaración de los Derechos del Hombre y el Ciudadano. Comienza con una rebelión de esclavos liderada por el sacerdote vudú Boukman. La historia de la gesta haitiana es apasionante y compleja, un capítulo que excede el contenido de esta nota. Pero lo cierto es que en 1801 Haití ya se daba su propia Constitución y en 1804 declaraba al mundo su Independencia. Quien se interese por el tema tendrá que retener algunos nombres clave: Toussaint Louverture, Jean-Jacques Dessalines, Henri Christophe y Alexandre Pétion (de quien obtuvo Simón Bolívar ayuda económica y militar).

¿Y el zombie?

Pareciera que lo propio del zombie es el ámbito de lo real maravilloso. Al hablar de zombi (como se escribe en castellano) o zubembis (las chicas), usaremos el "modo potencial", ya que lo poco que se ha escrito e imaginado sobre el tema está atravesado de los prejuicios de la mirada occidental y no parece haber estudios disponibles realizados desde el corazón de la comunidad vudú.

Lo poco que creemos saber es que la zombificación sería una práctica de ciertos grupos vuduístas mediante la cual el bokor (un houngán de tinte maligno) administraría a la víctima ciertos polvos alucinógenos para inducirlo a un estado similar a la muerte. Luego la persona es desenterrada y vuelta a la vida con otra combinación de polvos cuya toxina dejaría al "revivido" en un estado de total anulación de la voluntad, y sujeto a la voluntad del bokor que lo hace trabajar en su provecho.

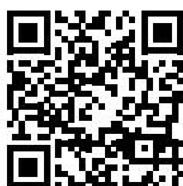
Pero ¿no es en sí mismo el zombie la representación simbólica del esclavo? ¿No será el zombie la representación del miedo a la esclavitud, del horror que provoca la idea de volver a ese estado? Un esclavo al igual que el zombie es un muerto, un muerto social, deja de ser persona (la persona que era o la que pudo haber sido) para convertirse en objeto. Deja de tener un nombre, una identidad, para pasar a tener el nombre y la marca a fuego de su dueño. Deja de tener voluntad, pues si la tuviera por sobre la voluntad del amo, corre riesgo de perder su muerte-en-vida. El esclavo-zombie es un objeto sujeto a la voluntad de otro: es un muerto que vive.

Los muertos que vos matáis gozan de buena salud

Pero ¿cómo y por qué llega el zombie a la cultura de masas? El devenir histórico haitiano del siglo XIX deja al país muy vulnerable económicamente y pasa a ser uno de los más pobres de la región. Desde 1915 hasta 1934, Haití estuvo bajo ocupación militar y política estadounidense. Algunas de las empresas más importantes y que más se enriquecieron en este período fue la Haitian American Sugar Company y el City Bank: es decir, explotación azucarera y deuda externa. No es de extrañar que la primera película que se tenga memoria sobre zombies haya sido producida en Estados Unidos y estrenada en 1932, "White Zombie". La acción transcurre en Haití, donde una norteamericana blanca es sometida a un proceso de zombificación, y queda merced a la voluntad del dueño de una plantación enamorado de ella, pero que también utiliza zombies negros como esclavos. En 1943, "I Walked with a Zombie" vuelve sobre el tema pero con una mirada más indulgente y "antropológica", fascinada por lo exótico. Aún con sus diferencias en ambos films, queda perfectamente delimitado un "nosotros racional" y una "otredad barbárica", que algunos críticos lo consideran una forma sutil de justificar la opresión.

Hay un chiste entre los cinéfilos amantes del horror, que dice que Drácula y los vampiros son la aristocracia de los "muertos vivos" y los zombies el proletariado. Hay algo de verdad en eso, ya que un vampiro tiene nombre y apellido, una historia personal y un gran componente de sex-appeal, mientras que el zombie es un ser anónimo que se mueve en masa, harapiento, feo, nunca protagonista como individuo-zombie. Es necesario tener en cuenta el respeto por el origen plebeyo del zombie, a la hora de analizar su evolución en la cultura pop.

A fines de los '60s, en el marco de la guerra de Vietman y las luchas por la igualdad de derechos civiles de los afroamericanos, George Romero dirige un film fantástico, "La noche de los muertos vivos". El zombie deja de ser una criatura mansa, víctima de una mente perversa. Surge la teoría de la infección/mutación, el zombie cambia de signo, de víctima pasa a victimario, toma escala planetaria y como amenaza debe ser eliminado, nuevamente eliminado. Matar a un muerto ¿es matar? ¿Cuánto hay de culpa y miedo en este nuevo formato de zombie? ¿No será el zombie un boomerang que vuelve como miedo inconsciente, preguntas que pocos se animan a formularse y brotan como monstruos: qué pasó realmente en Vietman, qué están reclamando los hijos de los hijos de los esclavos?



Décadas después, films como WWZ, juegos con Resident Evil, entre tantísimos otros, siguen abonando la teoría de la infección. El enemigo, multitud amorfa, sigue sin rostro ni motivos aparentes para dañarnos, es víctima de un virus. Una víctima-enemigo, otro boomerang, otro miedo que surge como cuco. Nuevamente, la pregunta: ¿matar a un muerto, es matar?



Revisitando Minecraft

¡Contemplad mi obra, oh poderosos, y desesperad!

MUNDOS ENTEROS ESPERANDO SER CREADOS, EXPLORADOS, SOMETIDOS. Tienen ante ustedes las herramientas para ser un dios, pero ¿están a la altura del desafío?

La última incursión de esta revista en el fenómeno Minecraft, salvo alguna que otra noticita, fue en el glorioso Mikonomicón, aquel libro sagrado y gratuito que hicimos en 2010 con la ayuda de toda la comunidad [i] [N. de Ed: Todavía está gratis para bajar, caven debajo de todo en la sección "Revista" de nuestra web]. Por eso decidimos revisitar las cúbicas tierras de Minecraft en busca de nuevos tesoros. Y confirmamos, claro, que sigue siendo increíble y aún mejor.

¿A quién no le gustaría ser dueño de un mundo? Tener todo para uno, poder hacer lo que queramos. ¡Imagínense! Se despiertan un día y deciden buscar alguna montaña en cuyas cuevas aguardan zombies, esqueletos que tiran flechas, monstruos que explotan, cofres con los tesoros más preciados. O quizás, en vez de ir a tener encuentros épicos en las profundidades del mundo, prefieren construir una casa. ¿Por qué no? Incluso podrían querer cosechar sus zanahorias para poder alimentar a sus horribles cerdos cuadrados.

Esperen, ¿qué demonios es Minecraft?

Si ya saben esto, pasen al siguiente título. Todo comienza con Markus "Notch" Persson, un programador sueco que quiso ir más allá de todo y crear un mundo donde el jugador es absolutamente libre de hacer lo que quiera. Hoy gracias a él, y de la mano de Mojang, tenemos acceso a Minecraft, cuya versión completa fue publicada en noviembre del año 2011.

En ese entonces, a este cronista no le llamaba la atención. Debo admitir que no entendía qué tenía de interesante un juego donde todo es cuadrado y estás obligado a deambular por un mundo que no termina, y donde no hay un objetivo aparente.

Claro, estaba equivocado. Minecraft no solo tiene objetivos, sino que llevarlos a cabo es MUY complicado.

¿Cómo explicarlo? Minecraft es lo que ustedes quieren que sea. Supongamos por un momento que lo que buscan es un mundo lindo para recorrer en busca de amaneceres y atardeceres a la orilla de un lago o un océano, un mundo donde nada malo te puede pasar y donde todo fue creado para que vos, oh, gran jugador, puedas hacer lo que quieras. Entonces el modo Creativo de Minecraft es para ustedes. En este modo, el personaje es inmortal, tiene la habilidad de volar y, por si todo eso fuera poco, cuenta con acceso a todos los objetos del juego en cantidad infinita, para crear lo que se les venga a la mente.

Puede pasar, también, que estén buscando vivir una gran aventura. En ese caso, iniciamos una partida en modo "Supervivencia", donde empiezan con las manos vacías y tendrán que ganarse su lugar en el mundo.

Sobrevivir, sobrevivir, ¡Sobrevivir! En un mundo desconocido, habitado por criaturas que salen en la noche para matarnos, no es tarea fácil.

¿Y si les dijera que "sobrevivir" no significa esquivar monstruos solamente? ¡Claro! ¿Pensaban que iba a ser tan fácil? No, sobrevivir implica conseguir materiales para craftear armas, cofres para guardar cosas, hornos para cocinar la comida. Sí, cocinar. Un elemento muy importante a la hora de jugar Minecraft en modo Supervivencia.

Por Facundo Gambier
@FacuTheHuman | Reibmag







Comer no es un capricho, es algo que necesitamos hacer, ya que si nuestro personaje no está satisfecho, su vida no se regenera; y si se vacía nuestra barra de "hambre", empezamos a perder vida hasta quedarnos con 1 corazón.

Cuando comenzamos a recorrer el mundo, nos vamos a encontrar con muchos animales de todo tipo: caballos, vacas, chanchos, pollos, pulpos, burros y ovejas.

Cada uno cumple una función dentro del juego. Por ejemplo, si tuviéramos una silla de montar, podríamos tratar de ganarnos el cariño de un caballo, ensillarlo y usarlo para cubrir mayores distancias más rápido. Al mismo tiempo, necesitamos lana de las ovejas para armar una cama en la cual dormir a la noche –esto hace que la noche pase automáticamente y crea un punto de respawn en caso de muerte– y tanto las vacas como los cerdos y los pollos, pueden ser sacrificados para abastecernos de su carne, que luego tendremos que cocinar en el horno para no intoxicarnos al ingerirla como alimento.

Vale aclarar también que es posible armar una granja dentro del juego, donde podemos cultivar papa, trigo, zanahorias, melón y cacao entre otras cosas. La papa la pueden hornear una vez cosechada, mientras que la zanahoria puede ser usada como alimento para cerdos, lo que permite su reproducción, dándoles la posibilidad de armar un criadero.

¡Muy bien! Las chuletas de cerdo quedaron riquísimas, las voy a acompañar con papas horneadas. Ya quisieran algunos que el juego fuera algo tan sencillo como cocinar chuletas y plantar zanahorias... ¿Qué? ¿No les avisé que en Minecraft hay una fortaleza oculta donde se encuentra el portal que nos lleva a la pelea final contra Ender Dragon?

En las profundidades del mundo

¿No conté la parte en la que, caminando por la jungla, encontré un templo con trampas al mejor estilo Indiana Jones? ¿Acaso creyeron que todo iba a ser muy simple porque el mundo es cuadrado y con un palito y dos piedras hacés una espada? Lamento informarles que eso no es cierto.

Una vez que tenemos nuestra camita, el horno y nuestra comida, es hora de pensar en ir a buscar cuevas que bajan a las profundidades del mundo, donde un paso en falso puede significar tu vida.

Claro que necesitamos alimentos para sobrevivir en el juego, pero si queremos avanzar, vamos a necesitar recolectar hierro, oro y diamante, con los cuales vamos a crear espadas y picos muy poderosos. Todos esos elementos los vamos a encontrar recorriendo cuevas y minando. Gran parte del juego la vamos a pasar minando bloque tras bloque, con la esperanza de encontrar aunque sea dos bloquecitos de hierro y algún diamante.

A medida que nos adentramos en las cuevas y seguimos descendiendo, notamos que hace más calor, escuchamos el burbujeo de la lava. Nos detenemos un instante a chequear nuestro inventario, nos aseguramos de tener espacio para seguir guardando cosas. Perfecto, tenemos lugar de sobra para lo que sea. Seguimos caminando, descendemos un poco más. De repente, escuchamos un zumbido fuerte detrás de nosotros. ¡BOOM! ¡Una explosión! Teníamos poca vida y esa explosión mató a nuestro personaje.

Creo que es hora de que presentemos a los terrores que acechan en Minecraft, ¡los monstruos!

CONSEGUIR MINECRAFT

El juego es pago y pueden comprarlo en la página oficial para descargarlo en PC. También está disponible en PlayStation 3, Xbox 360, PlayStation Vita, PlayStation 4 y Xbox One. Minecraft cuenta también con un modo multijugador, genial para jugar con amigos en mundos creados por nosotros, o crear mundos con la ayuda de los demás.

Web Oficial :
www.minecraft.net
Mods en:
www.6minecraft.net





QUISIERA CONTARLES UNA ANÉCDOTA

Ahí estaba yo, montado en mi caballo Tiro Al Blanco, cabalgando por el desierto. Me había quedado sin alimento, mi vida bajaba peligrosamente rápido. En la distancia, algo extraño. No es un médano de arena y, sin embargo, se levanta en el horizonte. Mmmh... Debería investigar.
Me acerco con mi fiel caballo y descubro una especie de templo o santuario. Bloques de lana naranja decoran sus paredes exteriores. Lo rodeo hasta encontrar una entrada. ¡En una de esas encuentro comida y salvo a mi personaje!
Estoy en una habitación amplia y luminosa. En las paredes hay caras de monstruos pintadas y, sin embargo, no hay ninguno cerca. El piso tiene una especie de mosaico creado a partir de bloques naranjas con uno azul en el centro de la habitación.
Curioso, me paro sobre el bloque azul, tomo mi pico y empiezo a romperlo. ¡Grave error: nunca rompan el bloque sobre el cual están parados si no saben lo que hay debajo!
Todo sucedió muy rápido. Mi personaje debe haber caído unos 20, 25 metros hacia las profundidades del templo, dando sobre una placa de presión que detonó 9 bloques de TNT. De mi personaje, y de mis objetos, no quedaron ni las cenizas.

Monstruos al cubo

Empecemos por el más simple, el Zombie. No hay mucho que decir, todos nos hemos enfrentado alguna vez en la vida a un zombie (miren el final de esta revista). Son lentos, no hacen mucho daño, en resumen son prácticamente inofensivos en campo abierto. Eso sí, cuando estamos 500 metros bajo tierra en un túnel estrecho y oscuro, no está bueno que vengan dos zombies o más a tratar de matarnos.

¿Recuerdan el zumbido que mencioné hoy, aquél que precedía la explosión? Eso era un Creeper, un monstruo verde que se arrastra silenciosamente en la oscuridad, esperando que no estés mirando para acercarse por detrás y hacernos vivir un momento de cacor absoluto. Una vez que escuchen su zumbido a sus espaldas, será demasiado tarde.

También tenemos a los arqueros, creo que son los peores. Si las condiciones se cumplen, un arquero puede hacerlos sufrir e insultar como un condenado con sus infinitas flechas y su molesta costumbre de pararse en un lugar al que cuesta llegar. Claro que si ustedes también tienen arco y flechas, la historia cambia.

En Minecraft nos vamos a encontrar también con arañas, pero esas, a no ser que sufran aracnofobia, no van a dar mayores complicaciones. [N. de Ed.: Repitamos: a no ser que sufran ARACNOFOBIA. ¡Por supuesto que sufrimos ARACNOFOBIA, todos sufrimos aracnofobia!]

Hay una criatura muy importante en el juego llamada Enderman. Estos monstruos, basados claramente en Slenderman, son altos, flacos y se teletransportan de acá para allá, convirtiéndolos en enemigos difíciles de atacar. No suelen confrontar al jugador y, sin embargo, se necesita luchar contra ellos si queremos "pasar" el juego, ya que el objeto que "dropean" al morir es clave a la hora de activar el portal que nos llevará al mundo llamado El Fin.

Modding Minecraft

Son tantas las cosas posibles en Minecraft que resultaría imposible enumerarlas a todas. En muchas escuelas se está utilizando para que los pibes aprendan de todo. Lo mejor es sencillamente meterle mano si nunca lo hicieron o si llevan tiempo sin visitarlo.

A los jugadores de PC les va a interesar saber que es posible bajar e instalar mods en el juego, que agregan miles de cosas nuevas. Hay mods que añaden objetos –armas y armaduras nuevas, por ejemplo– mientras que otros mods agregan herramientas útiles como puede ser un mini mapa.

Existe la posibilidad de descargar mapas creados por otras personas, llenos de puzzles y misiones que tendremos que superar. Hay mapas de todo tipo, desde el bosque de Enderman hasta una mansión embrujada.

Sin embargo, en nuestra opinión, lo mejor que podemos hacer es descargar Shaders, los cuales implementarán notoriamente la calidad gráfica del juego, creando un mundo realmente único y lleno de sorpresas.

¿Qué están esperando? Desde minas ocultas, oscuros bosques, altas montañas y extensas llanuras, el mundo de Minecraft se somete a sus voluntades y les permite convertirse en un dios. ¡Ojo! Recuerden que no están solos. [i]



La lección de Flappy Bird

DONG NGUYEN es un desarrollador vietnamita de 29 años que tomó por asalto el mundo de los fichines. El pequeño arcade se convirtió en la app más buscada del mundo del entretenimiento móvil, tanto que los rumores explotaron y se tejieron mitos alrededor del éxito inexplicable de Flappy Bird. El boca en boca, los medios y las redes sociales hicieron su tarea con eficiencia y en unos pocos meses nadie ignoraba al pequeño juego.

Pero también pasó que la comunidad de desarrolladores de todo el mundo, así como la prensa especializada, enloquecieron. Las críticas cayeron sobre Nguyen como una tormenta de horror. Se lo acusó de suertudo cuando declaró que el juego, gratuito para los jugadores, generaba 50 mil dólares de ganancias diarias por medio de los avisos in game. Y se lo acusó de ladrón, porque la gráfica de Flappy Bird es muy parecida -demasiado- a la de Super Mario Bros., razón por la cual era de esperar que Nintendo estableciera una queja formal, que nunca llegó. Cuando Nguyen retiró el juego de los stores, lo reemplazaron decenas de clones en un intento por replicar el éxito, o como simple práctica de desarrollo. Todavía no queda claro si el vietnamita sacó de circulación el juego por el hostigamiento recibido, que incluyó hasta amenazas de muerte, o porque "era un producto adictivo", o si lo hizo por consejo de un abogado, que naturalmente habría protegido de una eventual demanda las ganancias percibidas hasta el momento. Como sea, a muchos nos venció la envidia. Yo mismo me escandalicé del éxito de Flappy Bird, aunque no pudiera parar de jugarlo durante un buen rato. Luego reflexioné, y no soy el único. En verdad, Flappy Bird es una lección de diseño de videojuegos. Es fácil de aprender, difícil de dominar, divertido, adictivo, como todos los grandes juegos de la historia. Y es perfecto para mobile. Si es un clon poco importa, tampoco si Nguyen lo hizo de casualidad o si solo demoró tres días. Lo concreto es que Flappy Bird tiene el viejo espíritu de los arcades de salón, la simpleza aquella tan extraordinaria como mágica. Yo iba a fichinear por juegos como este, que eran difíciles, que me frustraban, pero que amaba. Yo, y muchos de ustedes, lectores de esta revista, somos hijos de esos viejos clásicos de la era dorada de los videojuegos. Y Flappy Bird es así, es la clase de fichín que extrañamos con nostalgia.

No supimos verlo, atravesados por la moda de hoy, que teoriza sobre niveles de frustración, un público intolerante, evolución de personajes, gráficos imponentes y enormes presupuestos. Nguyen nos dio una lección de diseño de juegos y, sobre todo, una lección de humildad. Habrá que recordarlo. [i]



EDITOR RESPONSABLE
RESPAWN S.R.L.

[IRROMPIBLES]
Sebastián Di Nardo, Mario Marincovich, Rodrigo Peláez, Pablo Salaberri

DIRECTOR Durgan A. Nallar | **DISEÑO GRÁFICO** Rafael A. Zabala | **ÁREA TECNOLÓGICA** Ing. Pablo N. Salaberri | **GERENTE COMERCIAL** Carlos Pollastri | **JEFE DE REDACCIÓN** Tomás García | **SECRETARIA DE REDACCIÓN** María Gabriela Vich

COLABORAN
Cecilia Barat, Nicolás Barba, Emiliano L. D'Andrea, Fernando Brischetto, Fernando Coun, Facundo Fernández, Santiago Figueroa, Facundo Gambier, Pablo Huerta, Yari Jaluff, Gastón Morales, Florencia Orsetti, Hernán Panessi, Jonathan Romero, Alejandro Soifer.

FOTOGRAFÍA
Photographes Sans Frontieres

[i] AGRADECE A LAS SIGUIENTES EMPRESAS
Electronic Arts, Blizzard Entertainment, Electronic Things, Extreme-Box, CD Market, Compumundo, GIGABYTE, Gráfica Pinter, GTC Ribbon, LocalStrike, Lector Global, Level Up!, Microsoft, MSI, Samsung, Sony Argentina, Punto.Gaming TV, Square Enix.

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES
EA & Respawn Entertainment, Square Enix Latin America, Codemasters, Gameloft Argentina, NVIDIA, Milestone, Comunidad de Desarrolladores de Videojuegos (Facebook), IGDA Argentina; Walter Costabel, Natalia Cina, Jonathan Romero, Martín Sanseverino, Irina Sternik, Daniel Oscar Romero.

OFICINA COMERCIAL
publicidad@irrompibles.com.ar
+54.911.6486.6426

CONTACTO
revista@irrompibles.com.ar

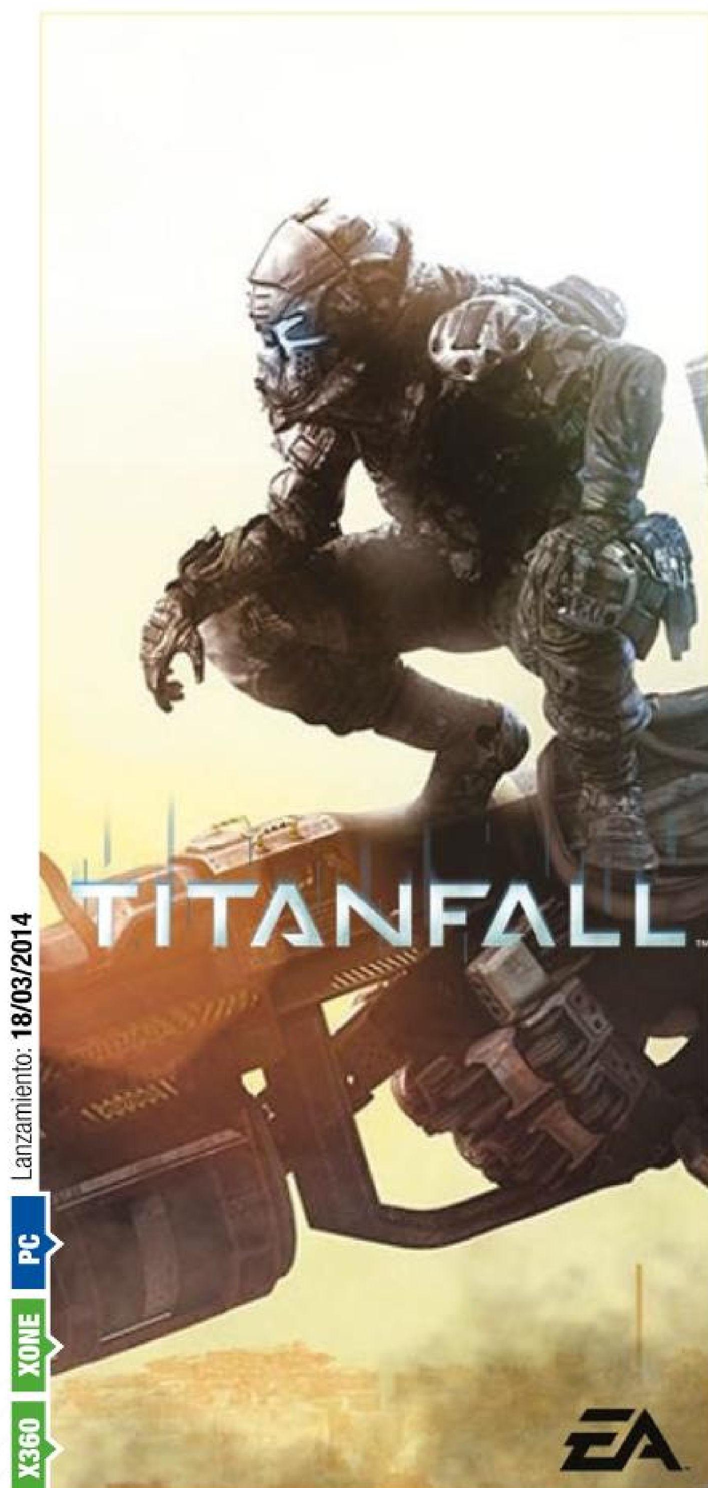
LA MEJOR REVISTA DE VIDEOJUEGOS
[IRROMPIBLES] Año 4 Nº 18 es una publicación de RESPAWN Ediciones S.R.L. – Anchorena 1180, (1425) Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Distribuye en Capital Federal y GBA: Distribuidora Loberto (www.distriloberto.com.ar). En el Interior: DAP S.R.L. Registro de la propiedad intelectual en trámite.

WWW.IRROMPIBLES.COM.AR
BUENOS AIRES, ARGENTINA
MARZO - ABRIL DE 2014

electronicthings

PRÓXIMAMENTE

CONSEGUILOS EN ELECTRONICTHINGS.COM.AR



Lanzamiento: **18/03/2014**

X360 · XONE · PC



Lanzamiento: **25/03/2014**

X360 · XONE · PS3 · PS4

Envíos a todo el País. 0-800-777-58427 / info@electronicthings.com.ar / www.**electronicthings**.com.ar